



EFZEKER

Dexter App

PROYECTO MOBILE APP.

Dexter App.

Alejandro Pérez Valenzuela
17.408.957-4



Índice

Proyecto Mobile App.	1
Resumen Ejecutivo.	3
Definición del negocio.	4
Definición del producto como Insumo de Investigación.	5
Estrategias utilizadas.	6
FODA del producto o servicio.	6
ALIANZAS ESTRATÉGICAS.	7
VENTAJA COMPETITIVA DEL PRODUCTO.	8
Bibliografía	8
Anexos	9
Anexo 1: Afiche Publicitario para Google Ads.	9
Anexo 2: Interfaz principal	9
Anexo 3: Radar Interactivo	10
Anexo 4: Protectores de Pantalla Interactivo	10
Anexo 5: Personajes Históricos from Radar	11
Anexo 6: Descriptor de Personajes	11
Anexo 7: Local News	12
Anexo 8: Interstellar News	12
Anexo 9: Calendario tipo Bitácora	13
Anexo 10: Aplicación de Notas	13



RESUMEN EJECUTIVO.

Actualmente, en nuestro país el 90% de los menores tiene celular. El 82% de los niños y niñas de entre 8 y 12 años maneja un dispositivo móvil propio, al igual que el 97% de los menores de entre 13 y 17 años.

¿Cómo usan los teléfonos los niños y adolescentes? De acuerdo a la última Radiografía Digital de Niños, Niñas y Adolescentes, desarrollada por ClaroVTR junto a Critería, la aplicación de teléfono más utilizada sigue siendo Youtube (93%), seguida por WhatsApp (89%) y TikTok (73%). En tanto, Facebook continúa bajando en la preferencia de los niños y niñas, cayendo al 30%. El ver videos (94%), chatear con los padres o con amigos (83%), ver fotos (82%) e investigar de temas de interés (79%) son las actividades más realizadas en redes sociales.

Analizando estas cifras, si bien es cierto, podemos ver que “Investigar temas de interés” es una realidad que realizan los usuarios menores de edad con bastante frecuencia, al revisar las Aplicaciones más utilizadas podemos notar que no está entre las aplicaciones más populares, las de productividad.

A raíz de esta problemática y extrapolándola a los usuarios de mayor edad, se consideró crear una aplicación móvil que efectivamente abarque ese nicho, que tenga una buena experiencia del usuario, que sea interactiva, que otorgue una cómoda y buena experiencia del usuario para que así, estos se sientan llamados a utilizarla con frecuencia. Y por sobre todo, dado que la productividad no tiene sesgos de edad, el contenido de la aplicación también debiese contar con material y lenguaje universal.

Con este framework definido se desarrolló la aplicación Dexter Lab en Flutter con Lenguaje de Programación Orientado a Objetos Dart, que cuenta con:

- Funcionalidad de Agenda tipo Bitácora.
- Funcionalidad de Notas.
- Tarjetas con palabras compuestas en Inglés para fomentar el writting y el manejo bilingüe.
- Funcionalidad de Traductor (cualquier idioma a Español).
- Radar Interactivo que arroja Personajes Históricos, Naves Espaciales y Máquinas aleatoriamente.
- Radar Interactivo que muestra el lecho marino ambientado en una serie de Animé.
- Protectores de Pantalla.
- Descripción Interactiva y didáctica de personajes de Animé.
- Noticias Interactivas Ficticias ambientadas en el contexto situacional de una serie de Animé.

Así, definida la universalidad del producto, como Forecast del proyecto se decidió utilizar sus funcionalidades y estructura como plantilla para crear aplicaciones, analizando la promoción de la App por GoogleAds, dirigida a segmentos de comunidades de Gamers y Desarrolladores.

El gran target del proyecto es utilizar el Software Dexter Lab como plataforma que albergue distintas aplicaciones diseñadas en base a la plantilla de la Aplicación Móvil, aislando y protegiendo la privacidad de cada espacio, mediante la autenticación que prefiera el usuario, ya sea por E-mail o RR.SS.



Definición del negocio.

Nombre del proyecto	Dexter Lab
Necesidad del público objetivo	<ul style="list-style-type: none">● Darle buen uso al celular mezclando Productividad y Ocio.● Fomentar la lectura y la imaginación.● Albergar espacios con contenido propio de los usuarios.● Entregar funcionalidades en un entorno productivo.● Aprender idiomas u otros contenidos personalizados.
Modelo de Negocio	<ul style="list-style-type: none">● Albergar espacios con contenido propio de los usuarios.● Ofrecer publicidad nativa dentro de la aplicación.● Ofrecer suscripciones por funcionalidades específicas.● Venta de contenidos específicos.● Recibir donaciones.
Característica diferenciadora	<ul style="list-style-type: none">● Producto fácil de usar.● Producto innovador e interactivo que te llama a utilizar las funcionalidades de productividad.● Llama a crear una aplicación propia, potenciar la creatividad diseñando y escribiendo tu propio espacio.● Toda la información queda almacenada en el celular, por lo que es una aplicación privada, no circulando información confidencial por internet.



Definición del producto como Insumo de Investigación.

Nombre del proyecto	Dexter Lab
Alcances	<ul style="list-style-type: none">● Algoritmos de Clustering con TensorFlow.● Algoritmos de Clasificación con NoSQL.● Desarrollo Estadístico con Python.● Implementación de técnicas de Ciberseguridad.
Característica diferenciadora	<ul style="list-style-type: none">● FrontEnd finalizado: Hay que seguir modelo desarrollado para escalarlo, no es necesario buscar nuevas ideas creativas como proyecto base.● El proyecto es escalable a otros lenguajes de programación en contextos específicos que mantienen la dirección y orientación del proyecto.● Idea creativa e innovadora para el desarrollo estadístico. Crea una metodología cualitativa como métrica para desarrollar KPIs y Dashboards y medir los iterativos y nada de lineales proyectos de programación.
Notas	<ul style="list-style-type: none">● Los proyectos web más utilizados no son extremadamente complejos, sino más bien sencillos al usuario y con ideas escalables.● Ante la disrupción de la Inteligencia Artificial y el Machine Learning, las ideas innovadoras y escalables son la clave para ser competitivo y obtener conocimientos de las grandes infraestructuras con proyectos a pequeña escala.● Partir una investigación con un proyecto con FrontEnd desarrollado impulsa el desarrollo con ideas frescas.



Estrategias utilizadas.

FODA del producto o servicio.

ANÁLISIS F.O.D.A.	
FORTALEZAS	OPORTUNIDADES
<ul style="list-style-type: none">● FrontEnd desarrollado.● El contenido del software es de uso universal.● Producto innovador que estimula la creatividad para crear tu propio espacio.● Estimula el seguimiento de las actividades diarias con su agenda tipo bitácora.● Aplicación no transmite información ingresada por el usuario mediante su uso por internet.● Entrega contenido didáctico para estimular la lectura y el uso responsable del celular.● Entrega infraestructura y contenido tipo para estudiar, si así lo requiere el usuario.	<ul style="list-style-type: none">● Producto con gran alcance en el mercado.● Crear una PaaS.● Crear una Red Social.● Entender el funcionamiento de las principales redes sociales.● Crear estadísticas avanzadas con Python obteniendo datos desde y mediante lenguaje de programación en base a una metodología Lean.● Usar Machine Learning para crear clúster de datos.● Utilizar bases de datos no estructuradas en ambientes de programación.● Implementar técnicas de ciberseguridad.● Hacer publicidad por Google Ads y estudiar el Mercado de Publicidad.● Crear un carrito de compra para pymes.
DEBILIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none">● Hasta el momento el producto está disponible solo para usuarios Android.● Al proyecto le faltan 6 usuarios y 2 semanas para estar a libre disposición por Play Store.● El proyecto solo tiene el FrontEnd creado. No está diseñado para albergar otros espacios.● Aun no tiene juegos finalizados y solo entrega material de lectura y una infraestructura interesante para llamar al usuario a utilizar la aplicación y estimular su uso.● Proyecto no tiene avanzado el desarrollo estadístico, solo adelantada la recopilación de datos mediante lenguaje de programación.● No se han generado clúster de datos, solo se tiene definida la hoja de ruta con las herramientas requeridas.	<ul style="list-style-type: none">● La aplicación no capte el interés de usuarios.● Tener que crear aplicaciones individuales dado que no hay usuarios que compren su espacio.● Problemas de incorporación de estadísticas en Python en el ecosistema Flutter y solo usar sus imágenes.● Problemas en la utilización de plantillas estándar de clusters para generar un aprendizaje automático efectivo y con diseños predefinidos.● Tener que crear modelos propios.● No terminar los juegos (Hay dos avanzados en un 75%)● Falta de tiempo para incorporar más y mejores funcionalidades.● Problemas en el manejo de APIs.● Disminución de funcionalidades por falta de usuarios.



ALIANZAS ESTRATÉGICAS.

El objetivo principal del proyecto es generar el mayor impacto curricular con este. Si bien es cierto, la idea de convertirlo en una plataforma que albergue distintos espacios (privados inicialmente), convirtiéndolo en un proyecto TI a pequeña escala con publicidad dirigida por Google Ads, es totalmente impresionista.

Para los efectos de este informe se considerará como target final, el usarlo como insumo de investigación académica, que reúna todas las condiciones que tiene el método de comercialización anteriormente expuesto. Según ello, serían actores relevantes:

- **Distribuidor de Aplicaciones**

- Google Play Store en el caso de Android.
- App Store en el caso de iOS.

- **Agencia de Publicidad**

- Inicialmente, la idea es utilizar una propaganda visual, vale decir, un afiche con un lema que llame a la acción de descargar la Aplicación, solo por la curiosidad de ver de qué se trata esta. Anexo 1.
- Luego, sería útil la alianza con un publicista que pueda crear una idea y guión para video publicitarios y así crear Video-Short para YouTube, TikTok e Instagram que muestre las principales funciones de la aplicación y que con una trama llamativa llame a la acción de descargarla.

- **Laboratorio de Investigación**

- El proyecto consta con al menos 4 ramificaciones que podría estudiarse partiendo de la base el código de programación con el que se diseñó el FrontEnd de la Aplicación. Estos serían:
 1. Algoritmo de Clustering
 2. Algoritmo de Clasificación
 3. Minería de Datos con Python
 4. Juegos

- **Entidad del Sector Público o Privado:**

- Considerando el caso de que el Software de Aplicación Móvil para que se convierta en una PaaS (Platform as a Service), sería útil llegar a acuerdos con comunidades de Gamers u otra para ofrecerles el servicio de aplicación como un servicio, llegar a acuerdos de actualizaciones periódicas, etcétera.
- En el caso de que el software se utilice como insumo de investigación, se podría crear la plataforma con fines atingentes al proveedor del Laboratorio de Investigación, llámese Universidad, Colegio o Ministerio, ofrecer interactivamente información afín y generar una cultura o compromiso del usuario o estudiante con la institución.



VENTAJA COMPETITIVA DEL PRODUCTO.

Ventaja Competitiva	Definición
FrontEnd desarrollado	<p>Una particularidad diferenciadora del producto como insumo de investigación es la disponibilidad del código generador del Software, lo que desde el minuto 0, ya entregaría valor académico a la investigación, pudiendo analizar el funcionamiento del lenguaje de programación orientado a objetos como BackEnd desarrollador de una Mobile App.</p> <p>Permite comenzar a trabajar con ideas nuevas y frescas partiendo desde una estación de observación del producto para luego entrar a desarrollar ideas y guiones.</p>
Escalabilidad del Producto	<p>Al tener el código desarrollado, se podría transpilar a otros lenguajes o métodos de desarrollo específicos para ofrecer servicios determinados, hacer estudios de mercado y campañas de marketing.</p>
Roadmap con metodología de desarrollo definido	<p>Los cuatro caminos propuestos tienen bases sólidas en la introducción de su desarrollo con documentación que respalda su funcionamiento.</p>
Innovación	<p>Hoy en día que es contingente el fomentar el buen uso del celular y en los lugares adecuados, entregar una herramienta funcional que entregue herramientas que mejoren la productividad del usuario, con una interfaz cómoda y atractiva desde el punto de vista del marketing le proporciona una calidad innovadora al software Dexter Lab.</p> <p>Implementar técnicas de ciberseguridad en una aplicación móvil. Área en crecimiento.</p>
Personalización	<p>El software entrega una interfaz escalable como plataforma para albergar espacios y para ofrecer publicidad nativa dentro de ella que no entorpezca el corazón de la Aplicación, que sería su funcionalidad de productividad .</p> <p>La aplicación igualmente puede ofrecer espacios para publicar sus propias noticias ficticias que sigan la lógica de la Línea Editorial de la aplicación, la cual es de tipo básica y sencilla de entender al ver la sección y leer sus títulos.</p>
Atención Postventa	<p>La aplicación cuenta con un Chat (operativo pero no expuesto en la versión para testers de Google Play Store) en que los usuarios podrían solicitar actualizaciones, consultar precios, y/o ofrecer sugerencias de contenido.</p>

BIBLIOGRAFÍA

Periodista: Francisco Corvalán, 22/05/2024. Obtenido en Artículo de Diario La Tercera: <https://www.latercera.com/que-pasa/noticia/estas-son-las-consecuencias-en-los-alumnos-si-no-usan-el-celular-en-la-sala-de-clases-segun-un-estudio/KKBQPRPJARHGZNYGPMCG3HCNFE/#>



ANEXOS

Anexo 1: Afiche Publicitario para Google Ads.

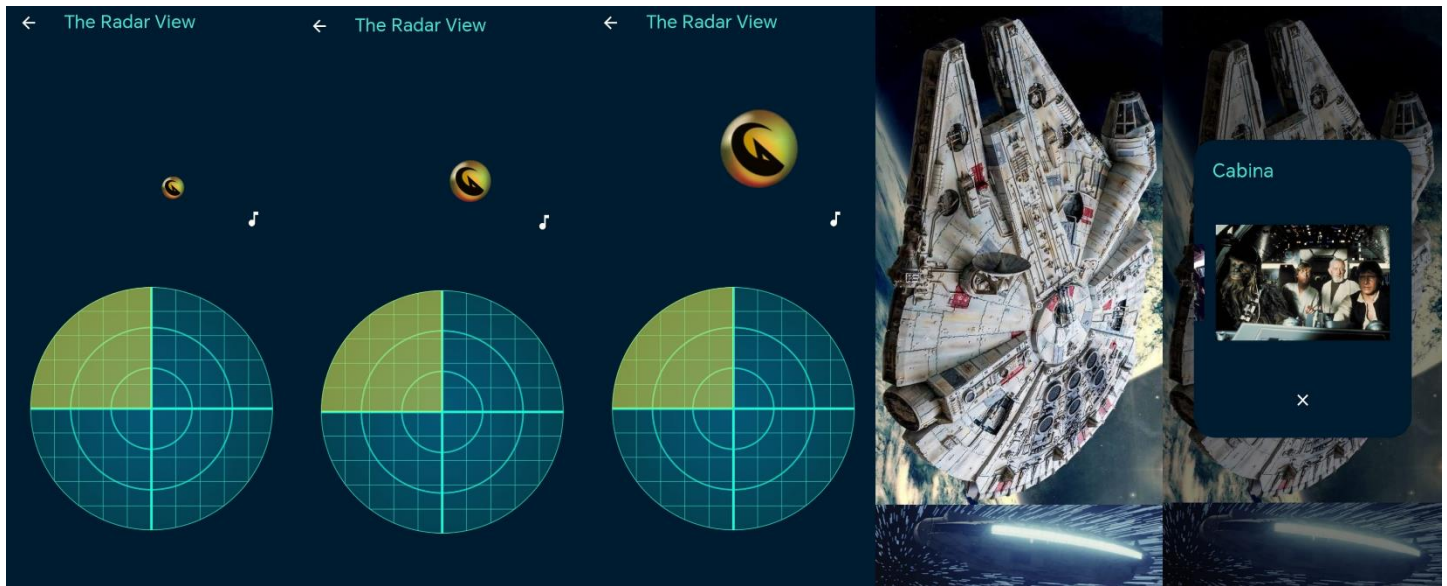


Anexo 2: Interfaz principal

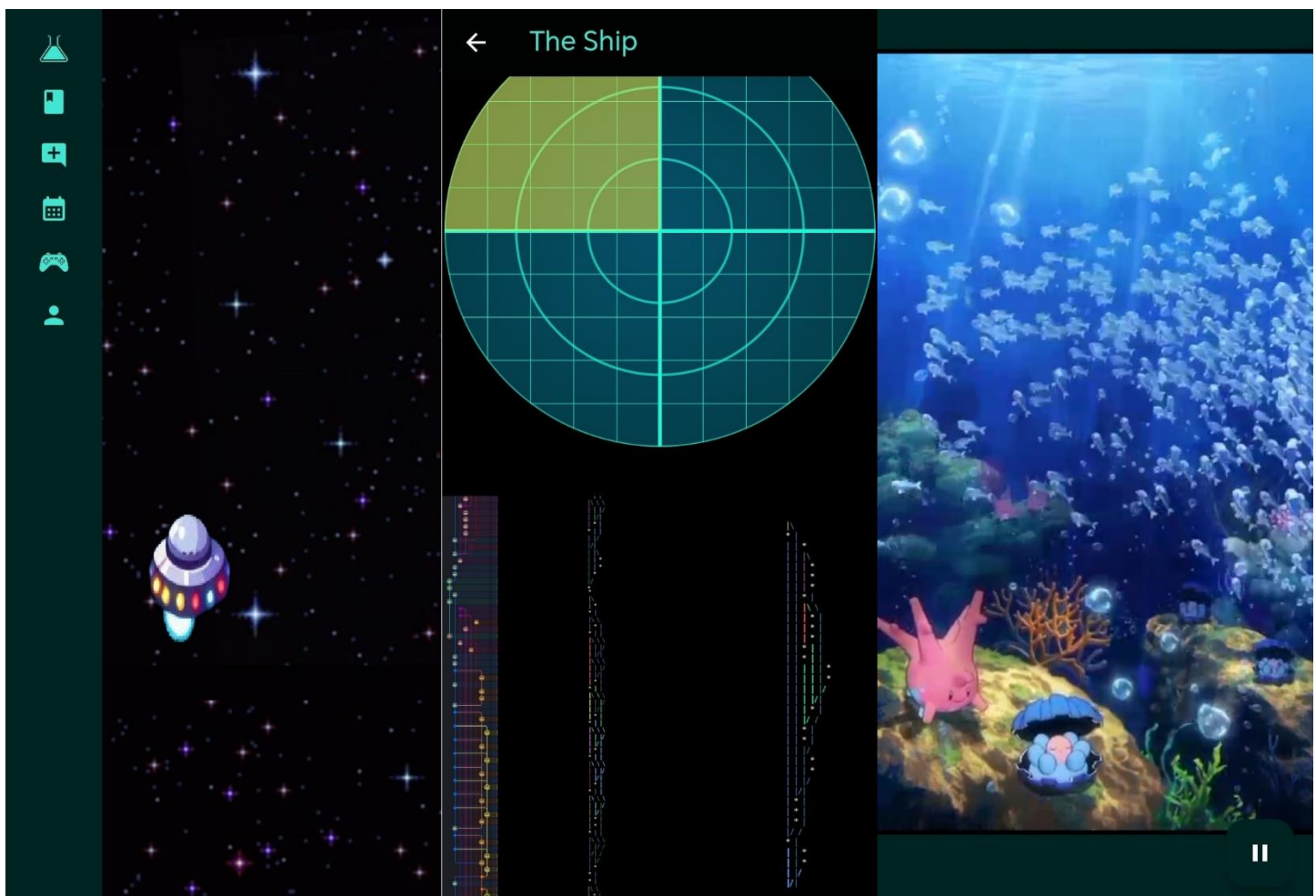




Anexo 3: Radar Interactivo

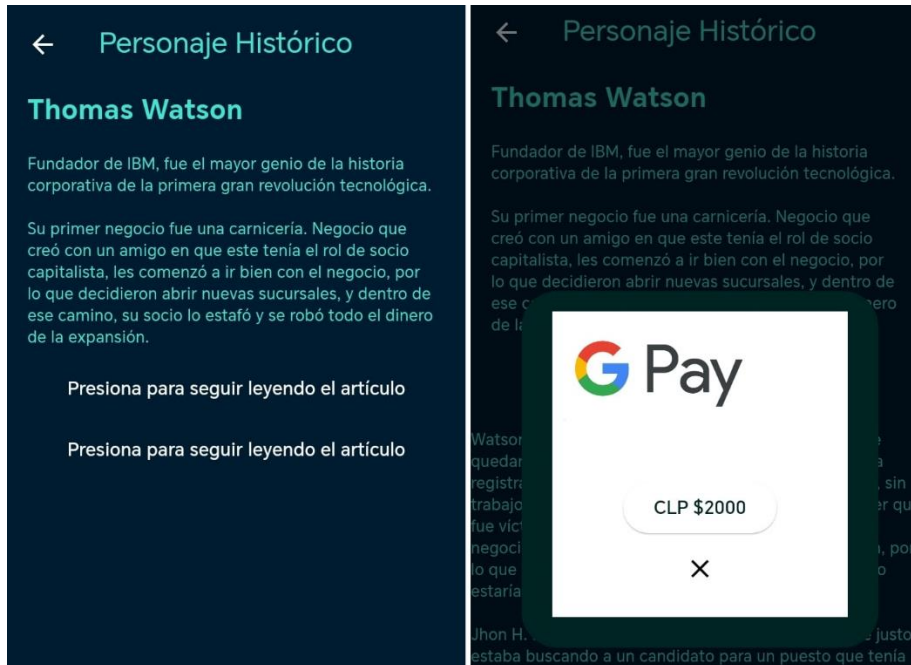


Anexo 4: Protectores de Pantalla Interactivo

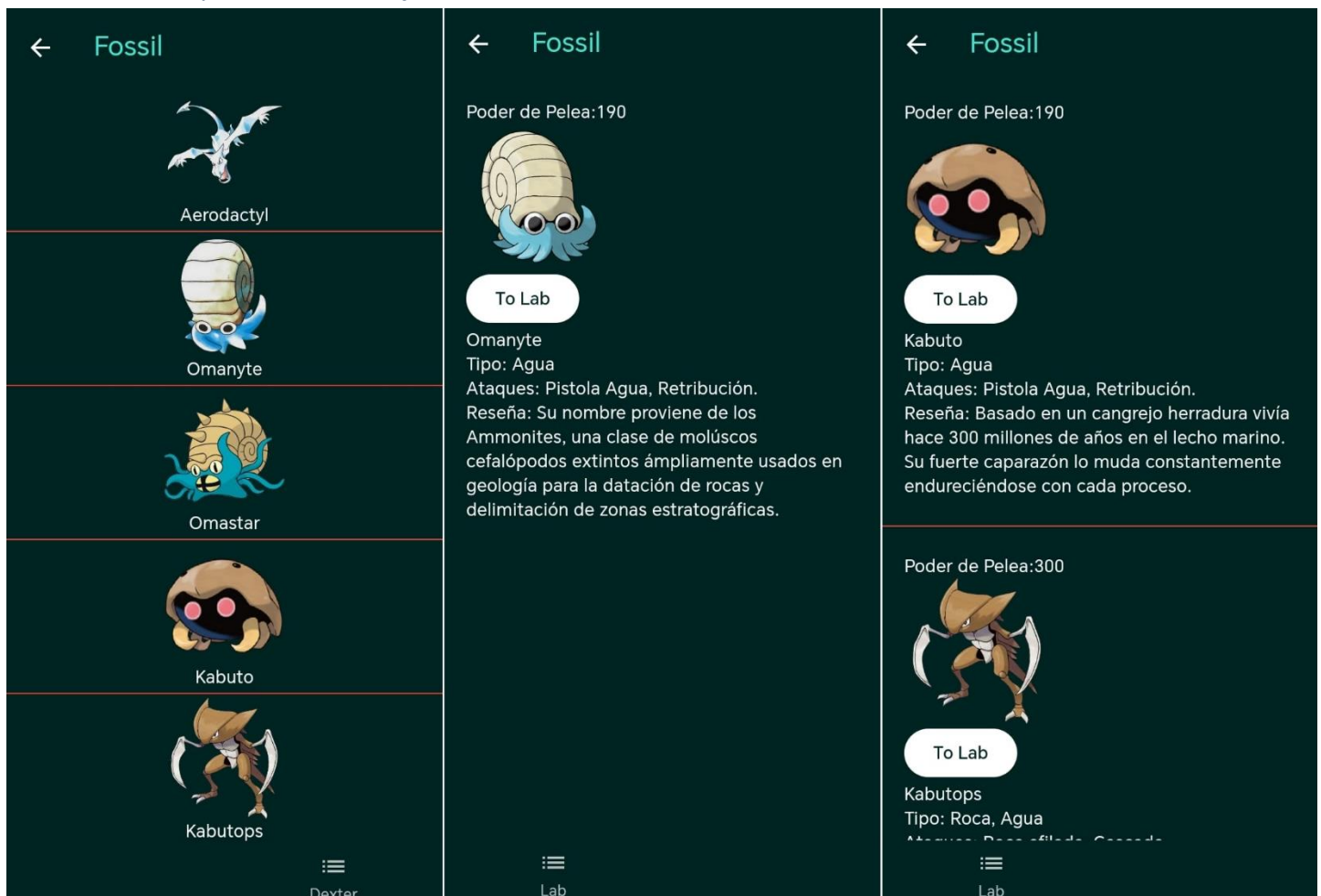




Anexo 5: Personajes Históricos from Radar

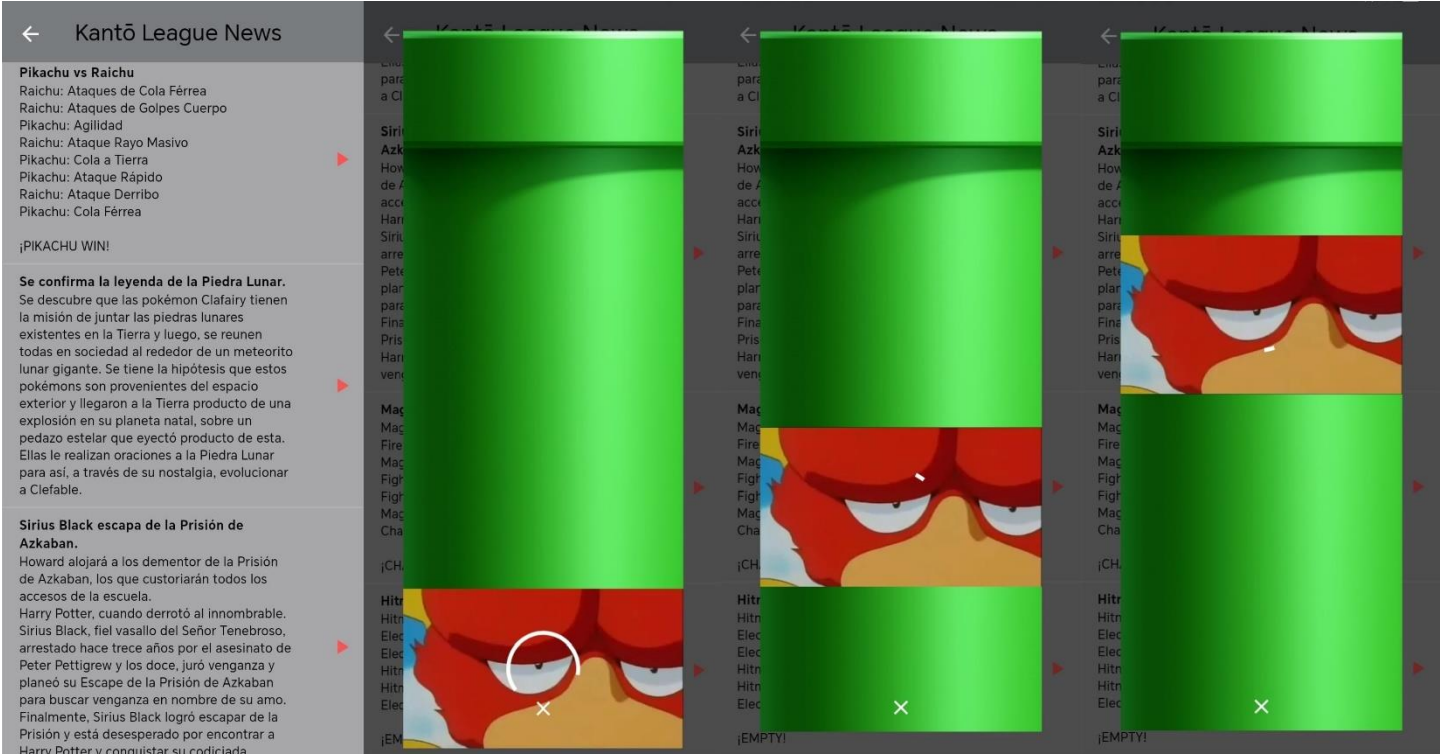


Anexo 6: Descriptor de Personajes

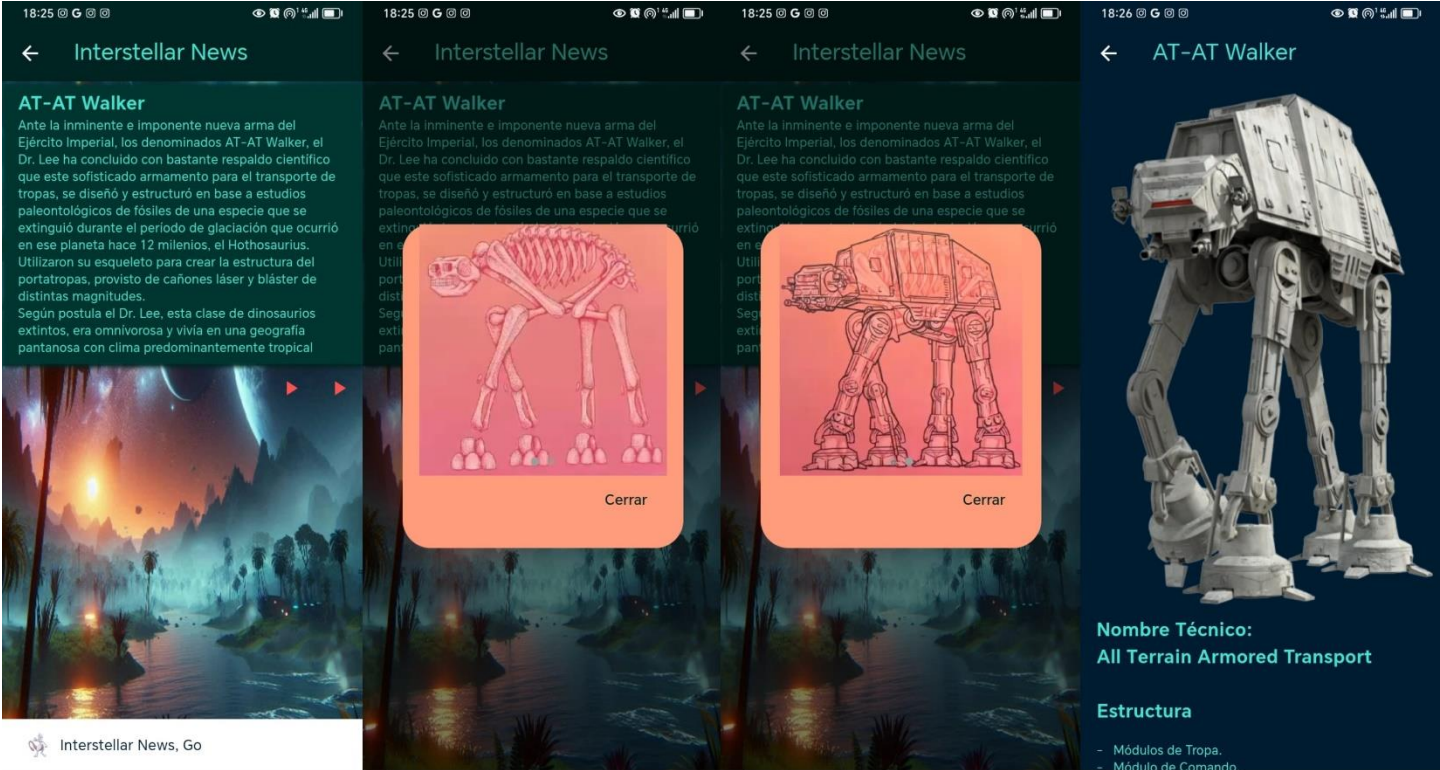




Anexo 7: Local News



Anexo 8: Interstellar News





Anexo 9: Calendario tipo Bitácora

Calendario

Hoy = 2024-08-20

<

August 2024

>

Mon

Tue

Wed

Thu

Fri

Sat

Sun

29

30

31

1

2

3

4

11

18

25

1

Event Name

Programación del portafolio

Date

2024-08-15 18:10:33.00

Guardar Cambios

+

Anexo 10: Aplicación de Notas

<

BuzzNotes

KeyTip

Key

+