



# Bolo Live!

Una nueva experiencia de juego

# ¿Que es Bolo Live?

Nuestra propuesta para mantener el producto clásico de Bolo en tendencia con las generaciones jóvenes.



1. Sabemos que hoy en día el Playstore o Appstore se ha vuelto como un obstáculo para los juguetes tradicionales.
2. Queremos que el producto de Bolo ahora aproveche las apps para mantenerse relevante. Pero no perder la noción de ser un “teddy bear”.

# Objetivo:

- Las nuevas generaciones que han entrado a un mundo donde los juegos móviles han captado la atención de todos y derrocado a muchos de los juguetes clásicos como peluches, muñecas o figuras de acción. Queremos asegurarnos que mediante nuestra aplicación logremos mantener relevante al producto de Bolo y alzar ventas en épocas navideñas
- Los clientes que tenemos como objetivo, están en el rango de edad de 4 a 12 años, ya que consideramos, que a partir de los cuatro años, los niños tienen una noción de utilizar las plataformas digitales y de jugar con muñecos; a los 12 años, los preadolescentes seguirán interesados en la sección digital, pero de cualquier manera, comprarían el oso como colección.



# Imágenes del prototipo



**\*El billete de 20 funciona  
como nuestra tarjeta  
prueba de Bolo .**

# La aplicación:

La aplicación funcionara siguiendo los siguientes pasos:

1. El usuario compra su nueva Versión de Bolo y descarga nuestra aplicación.
2. El usuario ingresa al app y escanear, mediante una foto, el código QR en la patita de su Bolo.
3. El app ingresa al perfil del peluche donde puede tener nombre y los datos del oso.
4. El app también permite el uso de juegos interactivos como la “búsqueda de regalos” que funciona con la tecnología AR e incentiva al jugador a recorrer territorio en busca de regalos que vera en AR con su dispositivo móvil o tablet.





## Público objetivo:

Nuestra App está dirigida hacia un público de entre 4 a 12 años. A partir de los cuatro años, los niños tienen una noción de utilizar las plataformas digitales y de jugar con muñecos; a los 12 años, los preadolescentes seguirán interesados en la sección digital, pero de cualquier manera, comprarían el oso como colección.

# Realidad aumentada



- Con la realidad aumentada, el usuario tendrá interacción con el medio ambiente con actividades que implican que este deba moverse y colocar al “Bolo” en distintos lugares e interactuar con él. También se podrá realizar actividades de búsqueda a través de un espacio chico.

# Haz tu lista para Santa con Bolo!



Nuestro código de backend le permite al usuario registrar que artículos, que hay en liverpool, que quiere pedirle a santa.

---



# Como crear tu lista?

El usuario puede ingresar en el app sus artículos deseados y bolo los registra en la carta a santa.

Lo único que necesita el usuario hacer es elegir el artículo en la app de Bolo y este registra el número de serie.



Gracias!