



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Universidad Nacional de Colombia

Desarrollo de Aplicaciones para Dispositivos Móviles

Reto 1: Propuesta de Proyecto

Profesor:

Jorge Eliecer Camargo Mendoza

Integrantes:

Juan Camilo Acosta Rojas

Jorge Aurelio Morales Manrique

Santiago Vargas Avendano

BOGOTÁ D.C. AGOSTO 2022

Reto 1: Propuesta de Proyecto

1. Nombre de la aplicación
 - En Parche
2. Problema que intenta resolver
 - Dentro del campus de la universidad nacional de Colombia se encuentran múltiples actividades, ya sean de tipo oficial o actividades estudiantiles, gracias a la cantidad de estas mismas es posible que la información se pierda o que los medios de divulgación no sean los adecuados para dar a conocerlas por lo que estas no van a tener la participación deseada.
 - Las actividades deseadas por los estudiantes no se logran transmitir entre ellos mismos para generar un grupo de amistad y asistir a los eventos además de no tener en cuenta su horario académico por lo que puede afectar la disponibilidad de ir a la actividad.
 - Los estudiantes no tienen cómo enterarse en tiempo real de los sucesos y acontecimientos de cada una de las actividades programadas en el campus.
 - Los estudiantes no tienen medios para compartir los eventos con su grupo de amistad.
3. Por qué la aplicación es innovadora y cuál es el elemento diferenciador
 - La aplicación pretende ser de uso exclusivo para miembros de la universidad para que estos puedan interactuar de manera directa y sencilla con las actividades que publican las facultades. El objetivo es centralizar la información para que el estudiante pueda desde un sólo lugar gestionar su lista de actividades ya sean académicas o de bienestar.
4. Aplicaciones similares
 - Facebook, Instagram, MIT Social Media Hub, Stanford Mobile, Harvard Calendar
5. Plataforma en la que se va a construir: Android, iOS, WebOS, Firefox OS, etc.
 - Inicialmente y para el desarrollo de la materia la aplicación va a ser construida solamente para el sistema operativo de Android.
6. Licenciamiento: gratuita, paga, “freemium”, aplicación empresarial usando licenciamiento
 - Para el licenciamiento se hará mediante el modelo de negocio freemium, en el cual todas las funcionalidades de la aplicación van a ser de manera gratuita pero estas tienen un límite, el cual para poder aumentar debe tener una suscripción.
7. Forma de comercialización (monetización): sin ánimo de lucro, ingresos por publicidad (AdMob), ingresos desde tiendas de aplicaciones, licenciamiento por usuarios, etc.
 - Como se mencionó anteriormente la monetización de la aplicación se generará por medio del licenciamiento de usuarios, sin embargo, el propósito de la aplicación no es el de generar ingresos dado que su objetivo principal es el de ayudar dentro de la comunidad universitaria de la Universidad Nacional, por lo cual el licenciamiento no tendrá altos costos y estos son solo pensados para el mantenimiento de la aplicación.