**Vigilancia Tecnológica**

Andrade Bermeo Carlos Francisco

Lozano Contreras Cristofer David

Rivera Suarez Ángel Farid

Análisis y Desarrollo de Software

(2899747)

Servicio Nacional de Aprendizaje

**Instructores:**

Cadena Sarasty Carlos Julio

Jhon William Corredor

Correa Karol

Pinto Humberto Javier

Carlos Fabian

Mota Vargas José de Jesús

**Julio 28,2025**

**Introducción**

La vigilancia tecnológica es el proceso sistemático de recopilación y análisis de información sobre los avances tecnológicos que hay actualmente, para sí mismo saber que estrategia podría en tener aquellas oportunidades de innovación, sirviendo a sí mismo en anticiparse a cambios que puede generar el entorno.

 Este instrumento de recolección de datos es vital para nuestro desarrollo del aplicativo, debido a que podremos analizar aquellos movimientos o estrategias de lo que haya hoy en día en los navegadores web, permitiéndonos identificar las fortalezas y debilidades.

**Objetivo del Aplicativo**

En el aplicativo **“Cartas de oro”** debe ser innovador, ya que se encargaría en el entrenamiento y permitiendo a que los jugadores casuales que tienen poco tiempo puedan acceder a partidas entretenidas, dinámicas y cortas, ofreciendo así mismo una experiencia satisfactoria para los usuarios finales.

Mediante esta herramienta de recolección de información, permitiría en que el aplicativo pueda ser diferente ante las que existen actualmente, para sí mismo desarrollar, analizar y detectar aquellas oportunidades que puedan surgir y a la vez impactar significativamente mediante el uso del artefacto.

**Resultado de la Vigilancia Tecnológica**

Como se mencionó anteriormente, la vigilancia tecnológica es una herramienta estratégica que se implementará en el desarrollo del aplicativo, con el objetivo de innovar y mantener la competitividad. Para lograrlo, se basará en un proceso sistemático de recopilación y análisis de información, utilizando diversas fuentes confiables que nos permitan identificar tendencias, oportunidades y desafíos.

A continuación, se detallará cómo se llevará a cabo este proceso, analizando cada aspecto relevante que se encontrará, mediante una tabla entre aquellas plataformas ya analizadas comparándola con la de **“Cartas de oro”**.

Fuente de los aplicativos analizadas:

**“Juego solitario”**

Juego solitario.2012.Solitario clásico gratis.<https://www.juego-solitario.com/>

**“Juego Pokemon”**

Juego pokemon.2014/08.analisis pokemon juego de cartas coleccionables. <https://www.nintenderos.com/2014/08/analisis-pokemon-juego-de-cartas-coleccionables/>

**“Juego UNO”**

Juego UNO.2021.UNO online.<https://www.minijuegos.com/juego/uno>

**Conclusión**

Tras analizar las plataformas, se identificaron fortalezas y áreas de oportunidad en sus funcionalidades. Las tres ofrecen un sistema de entretenimiento. Sin embargo, presentan limitaciones en aspectos clave como modo multijugador en tiempo real, registro de usuarios mediante un Login y entre otras funcionalidades.

En contraste, nuestro aplicativo se diferenciará al brindar una experiencia más completa y adaptable para los usuarios. Finalmente, la incorporación de un sistema de chat en tiempo real que fomentará la interacción entre los usuarios.

Con estas ventajas competitivas, nuestro aplicativo ofrecerá una solución más completa y orientada a las tendencias actuales, posicionándose como una alternativa innovadora frente a las opciones existentes