

Desarrollo Aplicativo móvil para alquiler o uso temporal de consolas de videojuegos en Manizales.

Andres Felipe Velásquez Londoño (Autor); Rubén D. Cárdenas (Asesor - L. Semillero)
UNIVERSIDAD DE CALDAS – Ingeniería en Informática

Resumen

El proyecto tiene como objetivo **desarrollar un Aplicativo móvil para alquiler o uso temporal de consolas para videojuegos en la ciudad de Manizales.** La metodología empleada corresponde a una **investigación experimental con un enfoque analítico y descriptivo** desarrollado en 4 fases: **Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación.** El **resultado esperado** es el desarrollo de un **prototipo funcional del sistema que permita realizar alquiler de consolas de videojuegos en la ciudad de Manizales.** El logro esperado es **comercializar el prototipo** del sistema.

Palabras clave

Alquiler, Consolas de videojuegos, Alquiler de consolas, aplicativo para alquiler, videojuegos

1 Planteamiento del problema

¿Cómo desarrollar un Aplicativo móvil para alquiler o uso temporal de consolas para videojuegos en la ciudad de Manizales.?

2 Objetivos

OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar un Aplicativo móvil para alquiler o uso temporal de consolas para videojuegos en la ciudad de Manizales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. **Analizar** los diferentes requerimientos técnicos y operativos del alquiler o uso temporal de consolas para videojuegos en la ciudad de Manizales
2. **Diseñar** un prototipo funcional del Sistema Alquiler o uso temporal de consolas de videojuegos.
3. **Implementar** el diseño propuesto que cumpla los requerimientos analizados.
4. **Evaluar** el prototipo de software implementado para su validación con usuarios finales.

3 Metodología

Investigación Experimental con **enfoque analítico y descriptivo** desarrollada en 4 fases: **Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación**

Recursos utilizados **Mapa de Empatía, Escenarios de Uso, WhatsApp**

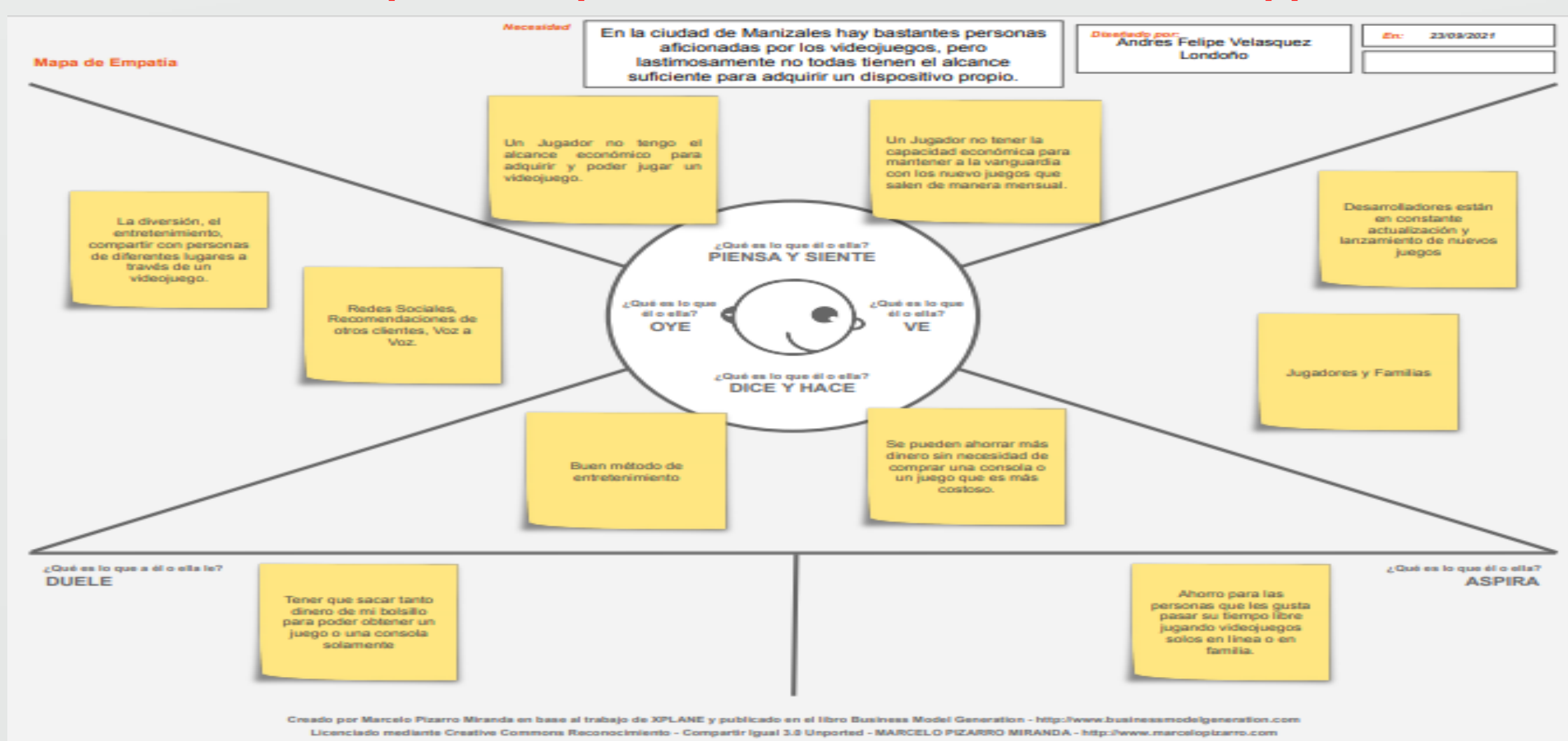


Fig. 1. Mapa de Empatía. Fuente (Propia)

4 Resultados esperados

Desarrollo de un **prototipo funcional del sistema que permita realizar alquiler de consolas de videojuegos en la ciudad de Manizales.**



Fig. 2. Escenarios de Uso Fuente (Propia)

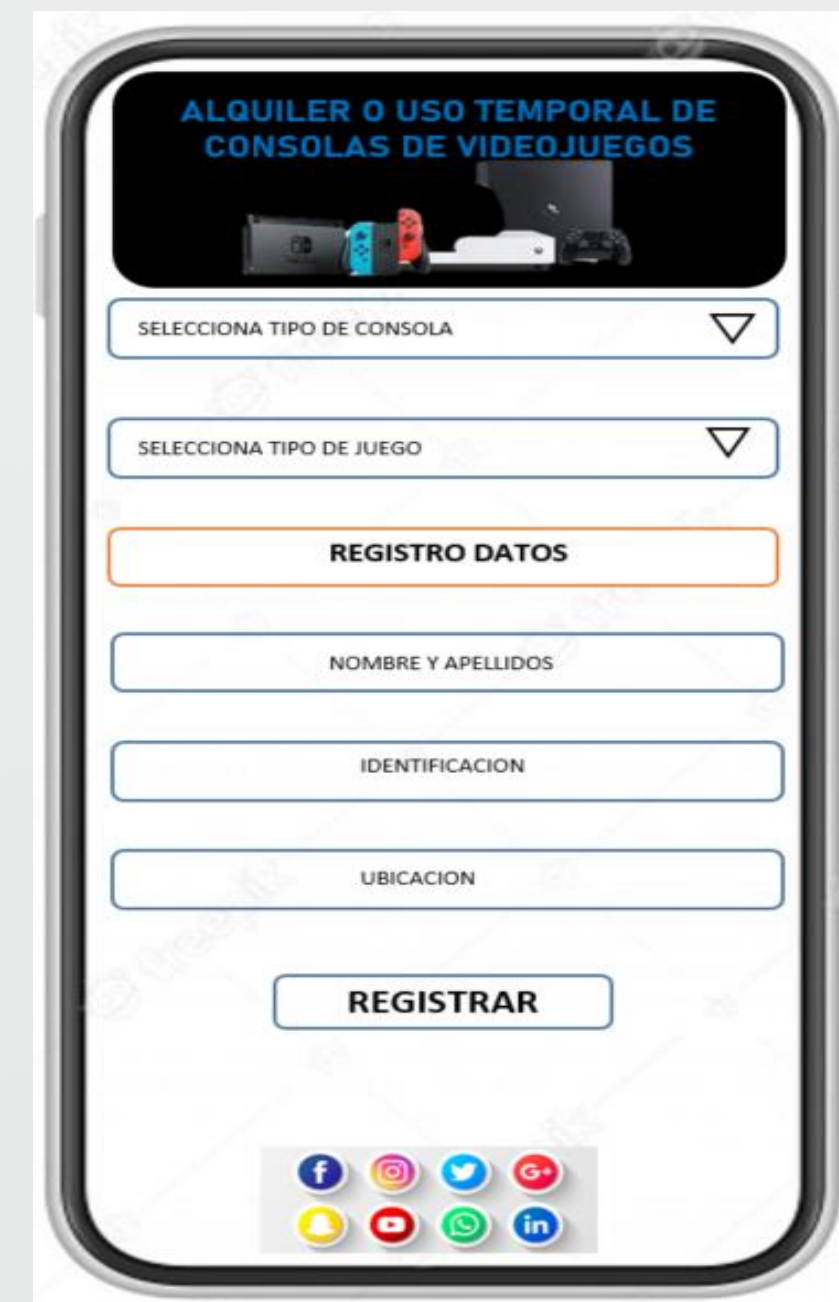


Fig. 3. Bosquejo Prototipo. Fuente (Propia)

5 Referencias

- Araujo Lindo, E. G., Asian Pacheco, J. D., Bhambhani Garay, R., & Rojas Rodríguez, R. Trueque gamers. Cintas Pérez, J. (2018). It is in the game.
- Gavilanes Zavala, J. G. (2021). Modelo de negocio "Renty": gerencia de estudio de mercado y estrategia de marketing (Bachelor's thesis, Universidad Casa Grande: Facultad de Administración y Ciencias Políticas).
- Huayta Pinedo, T. R., Oliva Canal, C. J., Robles Reyes, J. E., & Vilchez Suarez, G. W. Plan de Negocios Play Day SAC.
- Jimenez, c. J. G., atehortua, e. F. S., & porras, j. E. M. Estudio de prefactibilidad para creación de una empresa productora y comercializadora de consolas de videojuegos retro.
- Play.google.com. 2021. [en línea] Disponible en: <https://play.google.com/store/apps/details?id=co.gamescol.gamescol&hl=es_CO&gl=US> [Consultado el 4 de octubre de 2021].
- Play.google.com. 2021. [online] Available at: <https://play.google.com/store/apps/details?id=app.expertgames.co&hl=es_CO&gl=US> [Accessed 4 October 2021].
- Play.google.com. 2021. [online] Available at: <<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.antunty.videogameadmin>> [Accessed 4 October 2021].
- Play.google.com. 2021. [online] Available at: <https://play.google.com/store/apps/details?id=co.gamescol.gamescol&hl=es_CO&gl=US> [Accessed 4 October 2021].
- Play.google.com. 2021. [online] Available at: <https://play.google.com/store/apps/details?id=co.gamescol.gamescol&hl=es_CO&gl=US> [Accessed 4 October 2021].

Semillero de Investigación



TecSis



FACULTAD DE INGENIERÍAS

Tecnología en Sistemas Informáticos