

**APLICACIÓN MOVIL PARA ENCONTRAR LUGARES DE PRÁCTICA Y EVENTOS
DE DEPORTES EXTREMOS EN BOGOTA; EXTREME CITY**

Santiago Gualteros González

Noviembre 2020.

Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN.

Bogotá - Bogotá D.C.

Opción de Grado II

**APLICACIÓN MÓVIL PARA ENCONTRAR LUGARES DE PRÁCTICA Y EVENTOS
DE DEPORTES EXTREMOS EN BOGOTÁ; EXTREME CITY**

Santiago Gualteros González

Noviembre 2020.

Primera entrega del proyecto para aprobación de la materia Opción de Grado II



Corporación Unificada Nacional de Educación Superior - CUN.

Bogotá - Bogotá D.C.

Opción de Grado II

Tabla de Contenido

Introducción	4
Objetivos	5
General	5
Objetivos específicos	5
Justificación	6
Compromiso.....	7
1. Descripción de la idea de negocio	8
2. Modelo de negocio.....	8
Escoja un modelo de negocio de ventas por Internet y responda estas preguntas	9
2.2.1. ¿Como captará sus clientes según el modelo de ventas por Internet escogido?	9
2.2.2. ¿Como y que alternativas ofrecerá a los clientes según el modelo de ventas por Internet escogido?	9
2.2.3. ¿Como cerrara la venta por Internet y cuales podrían ser los métodos de pago utilizados acorde al modelo?.....	10
3. Innovación sostenible.....	10
4. Análisis del sector	11
4.1. Estrategia Océano Azul.....	11
4.1.1. Identifique quien es su competencia	11
4.1.2. Defina las variables importantes para su idea de negocio	11
4.1.3. Dele un valor de (1 a 5).....	11
4.1.4. Desarrolle la estrategia con su explicación de (incrementar, reducir, eliminar o mantener)	12
4.2. Análisis de PORTER	12
5. Marketing MIX	13
5.1. Estrategia de producto para clientes	14
5.1.1. Portafolio.....	14
5.2. Estrategia de precios	15
5.3. Estrategia de distribución.....	15
5.3.1. Estrategia de comunicación	15
6. Desarrollo de marca	16
7. Marketing Digital.....	18
8. Estrategia marketing digital	18
9. Métricas clave	20
10. Micro y Macro localización	21
11. Estudio técnico II	24
12. Estudio Técnico III	27
13. History Board.....	28
Conclusiones	30

Introducción

Debido a que los deportes extremos están empezando a tener más usuarios en nuestro país y en nuestra ciudad, esto gracias a la gran cantidad de reconocimientos nacionales e internacionales por mérito de nuestros grandes deportistas, en Colombia se ha empezado a invertir en estos espacios de ocio y deporte, pero muchos de estos espacios no se encuentran incluidos en los principales mapas virtuales del mercado, lo que dificulta encontrar su ubicación, adicionalmente varios de estos espacios son creados por personas naturales, lo que dificulta su ubicación, ya que en muchas ocasiones se desconoce la dirección de ubicación.

De acuerdo a la problemática planteada, se decide diseñar una aplicación móvil en Android estudio que permita a los deportistas extremos encontrar lugares de práctica y eventos de deportes extremos, como adicional esta aplicación tendrá opciones de ver opiniones de otros usuarios y puntuaciones del lugar, para realizar estos requerimientos es necesario realizar, identificar y diseñar el análisis de requerimientos por medio de entrevistas, los lugares diseñados para activar deportes extremos y el cronograma de actividades y funciones en Project para informar a los diseñadores del proyecto los tiempos requeridos.

Objetivos

General

Desarrollar una aplicación móvil en lenguaje de programación JAVA que permita a los deportistas extremos encontrar lugares de práctica y eventos de deportes extremos en Bogotá.

Objetivos específicos

Realizar el análisis de requerimientos por medio de entrevistas, para conocer las necesidades del usuario.

Identificar los lugares diseñados para activar deportes extremos, a través de internet y preguntándole directamente a los posibles clientes para alimentar la base de datos.

Diseñar un cronograma de actividades y funciones en Project para informar al diseñador del proyecto los tiempos requeridos.

Justificación

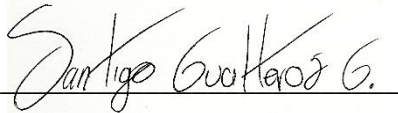
De acuerdo a la Encuesta Bineal de culturas de Coldeportes, “podemos observar que tan solo cerca del 35% de la población bogotana afirma practicar algún deporte, mientras el 64% no lo hace. Esto se traduce en que más de tres de cada cinco ciudadanos no practica ningún deporte”. (Medina, 2009)

“Dentro del 35% de los bogotanos que manifiestan ejercer la práctica de algún tipo de deporte, encontramos que los deportes con mayor acogida por parte de la ciudadanía en general fueron el Fútbol (que comprende fútbol, micro fútbol, fútbol 5 y banquitas) seguido del Ciclismo, el Baloncesto y el Atletismo”. En la parte más baja encuentran los deportes extremos con un porcentaje aproximado a 1,5%, hay que tener en cuenta que el 2,5% de las personas desean practicar algún deporte extremo. (Medina, 2009)

Teniendo en cuenta estas estadísticas se realiza el diseño de una aplicación móvil en donde se puedan observar, encontrar y ver todos los comentarios de usuarios que utilizan espacios diseñados para la práctica de deportes extremos; Esta aplicación se diseñara ya que en Colombia no existen aplicaciones similares en donde se puedan ver lugares para practicar deportes extremos y además poder ver puntuaciones y comentarios de otros usuarios.

Compromiso

Yo Santiago Gualteros Gonzalez, identificado con C.C 1031162206 estudiante del programa Ingeniería de sistemas, declaro que: El contenido del presente documento es un reflejo de mi trabajo personal y manifiesto que, ante cualquier notificación de plagio, copia o falta a la fuente original, soy responsable directo legal, económico y administrativo sin afectar al director del trabajo, a la Universidad y a cuantas instituciones hayan colaborado en dicho trabajo, asumiendo las consecuencias derivadas de tales prácticas.

A handwritten signature in black ink, reading "Santiago Gualteros G.", is written over a horizontal line. The signature is cursive and includes a small "G." at the end.

Santiago Gualteros Gonzalez

1031162206 de Bogotá

1. Descripción de la idea de negocio

<p>¿Cuál es el producto o servicio?</p>	<p>Es una aplicación móvil y web, disponible para Android y navegadores Web, en donde muestra a los clientes (Usuarios) un mapa de Bogotá y de acuerdo a una búsqueda o simplemente de acuerdo a la ubicación y deporte favorito, muestra la ubicación y los lugares idóneos para realizar el deporte extremo favorito, al seleccionar ese lugar, muestra la dirección y la ruta más corta para llegar a ese lugar, adicionalmente muestra información como horario de apertura y cierre del lugar, disponibilidad, puntuación dada por otros usuarios y comentarios, estos lugares pueden ser públicos y/o privados y que estén ubicados en Bogotá.</p>
<p>¿Quién es el cliente potencial?</p>	<p>Personas que practican deportes extremos y que buscan escenarios o lugares especializados para practicarlos en Bogotá.</p>
<p>¿Cuál es la necesidad?</p>	<p>La necesidad radica en la cantidad de tiempo perdido, que las personas invierten en la búsqueda de estos lugares o escenarios especializados; Con la aplicación instalada se puede ahorrar mucho tiempo ya que pueden conocer la disponibilidad y ubicación exacta.</p>
<p>¿Cómo?</p>	<p>Con una aplicación web, disponible para Android y Navegadores WEB en donde muestra la ubicación exacta de los lugares especializados para la práctica de deportes extremos, adicionalmente muestra la disponibilidad de estos mismos, horarios, fechas, y en donde aplique, precio.</p>
<p>¿Por qué lo preferirían?</p>	<p>Sería una aplicación móvil única en Bogotá, ya que las aplicaciones del mercado no muestran información completa, adicionalmente no existe mucha información de los lugares privados.</p>

2. Modelo de negocio

<p>¿Quiénes son los clientes? Deportistas que practican deportes extremos en sus diferentes modalidades y</p>	<p>¿Cuál es la promesa de valor? Resuelve una necesidad de tiempo ya que las personas</p>	<p>¿Cuáles son los recursos y procesos necesarios? Los recursos necesarios son: Recursos humanos,</p>
--	--	--

niveles.	pueden conocer con exactitud la disponibilidad y ubicación de los lugares para practicar deportes extremos.	conocimiento de diseño y programación, equipos de cómputo y lugar donde almacenar y publicar la aplicación.
¿Cuáles son los costos para entregar una propuesta de valor? El costo del desarrollo hasta la entrega de la aplicación estaría alrededor de los \$11,500,000, el precio de adquirir la aplicación sería gratuito, ya que estará disponible en la play store	¿Cómo se entrega la propuesta de valor? La entrega de la aplicación sería a través de Play Store y estará disponible para que cualquier persona que la requiera la descargue, la instale y la use	¿Cómo generar ingresos y fuentes de financiación? Los recursos para la creación de la aplicación, serán recursos propios, las ganancias que genere la aplicación serán a partir de la publicidad que se muestre en la aplicación y de donaciones voluntarias de usuarios.
¿Cómo puede ser sostenible? El mantenimiento y posibles mejoras que se apliquen serán ejecutadas con las ganancias que va dando la publicidad en la aplicación y con recursos propios.	¿Cómo se puede generar relaciones con los clientes? La relación con los clientes se puede otorgar con ayuda de publicidad en redes sociales, mostrando los beneficios y todo lo que ofrece la aplicación	¿Qué alianzas estratégicas se pueden generar? Se estima que muchas marcas que patrocinen eventos y deportes extremos se interesen en la aplicación y se muestre publicidad especializada en la aplicación.

Escoja un modelo de negocio de ventas por Internet y responda estas preguntas

Freemium

2.2.1. ¿Como captará sus clientes según el modelo de ventas por Internet escogido?

La forma de captar clientes con el modelo freemium, es mostrando publicidad en redes sociales en donde se evidencie los beneficios de realizar una suscripción paga de la aplicación.

2.2.2. ¿Como y que alternativas ofrecerá a los clientes según el modelo de ventas por Internet escogido?

Cualquier persona con acceso a internet podría descargar e instalar la aplicación, no hay restricciones, pero para poder quitar la publicidad que aparece en la aplicación debe realizar una suscripción de pago, la alternativa es no pagar, pero seguirá viendo la publicidad.

2.2.3. ¿Como cerrara la venta por Internet y cuales podrían ser los métodos de pago utilizados acorde al modelo?

Los métodos de pago solo serán medios electrónicos y habrá un botón de pago para realizar los pagos a través de PSE y garantizar la seguridad financiera necesaria.

3. Innovación sostenible

	AGUA	ENERGIA	MATERIAS PRIMAS	EMISIONES	RESIDUOS
Producto o servicio ¿El producto tiene un ecodiseño? Si tiene un ecodiseño	¿Usa eficientement e el agua? ¿Como? Si, porque al desarrollar solo se gasta el agua normal que usa una persona es su diario vivir	¿Reduce el consumo de energía? ¿Como? ¿Qué equipos utiliza? Se reduce todo lo posible ya que solo se usa un equipo de cómputo y el resto de energía que se consume es la necesaria y básica de una persona	¿Reduce los insumos? ¿Como? ¿Utiliza químicos? ¿Cuales? ¿Qué empaque y embalaje utiliza? Si se reducen los insumos en lo posible, con la utilización de equipos modernos, no utilizo ningún químico y no uso ningún empaque o embalaje.	¿Ha medido su huella de carbono? ¿Cuál es su resultado? De acuerdo a la página https://co2cerco.co/huella-de-carbono/ mis emisiones anuales son de 4.49 toneladas de CO2 (tCO2eq)	¿Qué residuos recicla? Reciclo la mayor cantidad de plástico con las cosas que uso y desecho
Marketing ¿Realiza algún tipo de campaña que favorezca al medio ambiente? No realizo campañas a favor del		¿Qué medios de transporte utiliza? Mi medio de transporte actual es motocicleta y en tiempo de pandemia no he salido de la	¿Qué materiales utiliza para las actividades de marketing? Los materiales utilizados		

medio ambiente		casa, no me transporte	para realizar marketing es energía, ya que solo se realizan por redes sociales		
----------------	--	------------------------	--	--	--

4. Análisis del sector

4.1. Estrategia Océano Azul

4.1.1. Identifique quien es su competencia

La competencia directa es cualquier persona o grupo de desarrollo que conozca del tema y desee crear una aplicación similar, en nuestro caso la aplicación que más se parece a la que se desea desarrollar es: Extreme sport map

4.1.2. Defina las variables importantes para su idea de negocio

- Disponible para Android
- Permite conocer la ubicación de los escenarios
- Permite conocer horarios de disponibilidad
- Permite agregar comentarios
- Permite realizar suscripción paga para quitar publicidad

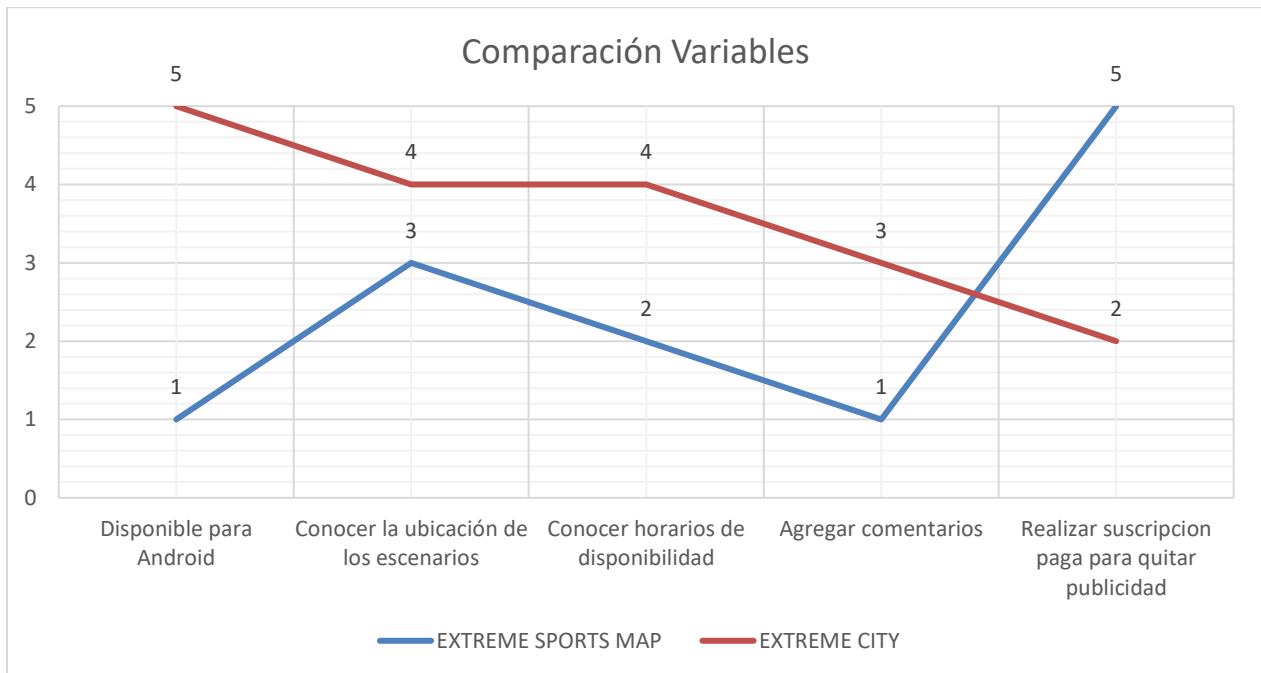
4.1.3. Dele un valor de (1 a 5)

- Disponible para Android 5
- Permite conocer la ubicación de los escenarios 3
- Permite conocer horarios de disponibilidad 3
- Permite agregar comentarios 2
- Permite realizar suscripción paga para quitar publicidad 2

4.1.4. Desarrolle la estrategia con su explicación de (incrementar, reducir, eliminar o mantener)

Desarrolle estrategias claras con respecto a las variables importante que van a diferenciarlo con su competencia:

VARIABLES	Disponible para Android	Conocer la ubicación de los escenarios	Conocer horarios de disponibilidad	Agregar comentarios	Realizar suscripción paga para quitar publicidad
EXTREME SPORTS MAP	1	3	2	1	5
EXTREME CITY	5	4	4	3	2
	Incremento	Incremento	Mantener	Reducción	Elimino



4.2. Análisis de PORTER

Poder de negociación con los clientes.

- Mejorar y aumentar la cantidad calidad del marketing y publicidad en los canales definidos para este fin
- Mejorar las ventas, ya sea recurriendo a alianzas con marcas para hacer publicidad en la aplicación o mostrar todos los beneficios de realizar una suscripción paga
- Proporcionar un valor añadido

Poder de negociación con los proveedores.

- Aumentar la cantidad de proveedores y/o alianzas
- Intentar mantener todos los servicios localmente

Amenaza de productos sustitutos.

- Mantenerse como la aplicación No.1 entre los practicantes de deportes extremos
- Hacer inversiones de dinero para realizar mejoras en la aplicación
- Diferenciación del producto
- Identificación y posicionamiento de la marca

Amenaza de productos entrantes.

- Diversificar la producción hacia posibles aplicaciones sustitutas

Rivalidad entre los competidores.

- Mejorar y aumentar la cantidad calidad del marketing y publicidad en los canales definidos para este fin
- Mejorar las ventas, ya sea recurriendo a alianzas con marcas para hacer publicidad en la aplicación o mostrar todos los beneficios de realizar una suscripción paga

5. Marketing MIX

5.1. Estrategia de producto para clientes

Núcleo: Aplicación móvil y web para Android y Navegadores Web, desarrollada en lenguaje de programación JAVA.

Calidad: Ofrece ubicación de los lugares para practicar deportes extremos en Bogotá.

Envase: No tiene un envase físico como tal, ya que es una aplicación que puede ser descargada o accedida a ella a través de internet.

Diseño: Tiene un diseño amigable con el usuario e intuitivo.

Servicio: Muestra información adicional de cada ubicación, horario y días de disponibilidad, comentarios y puntuación de otros participantes.

5.1.1. Portafolio

Rol: Usuario

Donde: Aplicación móvil y web para Android y Navegadores Web

Permite agregar comentarios y puntuación de los lugares visitados

Permite ver horario de disponibilidad

Muestra ubicación exacta del lugar

Cual: Usuarios practicantes de uno o varios deportes extremos que vivan en la ciudad de Bogotá.

Rol: Administrador

Donde: Tiene los privilegios de modificar, agregar o eliminar comentarios y puntuación

Permite modificar, agregar o eliminar el horario de disponibilidad

Permite modificar, agregar o eliminar ubicaciones de los lugares especializados para la práctica de los deportes extremos.

Cual: Usuarios que se les otorga el rol de administradores.

5.2.Estrategia de precios

Precio Freemium

El precio para pagar una cuenta premium y que la publicidad no se muestre es: USD\$5

Es un precio por año, el precio se establece de acuerdo a la competencia, la competencia tiene un costo de USD\$10 por cada suscripción.

La idea es cobrar poco por cada usuario y así garantizar que más personas puedan realizar un único pago anual

5.3.Estrategia de distribución

El canal escogido por defecto es por medio de redes sociales, con métodos de pago de publicidad y haciendo campañas en la página oficial.

5.3.1. Estrategia de comunicación

Marketing MIX						
Estrategia	Objetivo Smart	Como (Describe como llegara al objetivo)	Quien (Con que medios o personas se apoyara)	Cuando (Tenga presente la fecha)	Donde (Defina específicamente el lugar donde lo realizara)	Valor (Aproximación al costo)
Producto	Tener más clientes en el año siguiente al lanzamiento	Haciendo publicidad demostrando nuestros beneficios	Por medio de las redes sociales	En diciembre de 2021	Al ser una aplicación todo se ejecutará desde el computador personal	COP\$1.000.000
Precio	Lograr superar el promedio de ventas de un año	Hacer más publicidad en las redes sociales	Por medio de las redes sociales	En diciembre de 2021	Al ser una aplicación todo se ejecutará desde el computador personal	COP\$1.000.000

Promoción y comunicación	Hacer crecer nuestro equipo para ser más eficientes	Al tener más ventas se pueden hacer contratación de personal para crear un área especializada	Creando el proceso de contratación y haciendo el proceso de selección por medio de redes sociales o alguna plataforma de empleo	En enero de 2022	Al ser una aplicación todo se ejecutará desde el computador personal	COP\$1.000.000
---------------------------------	---	---	---	------------------	--	----------------

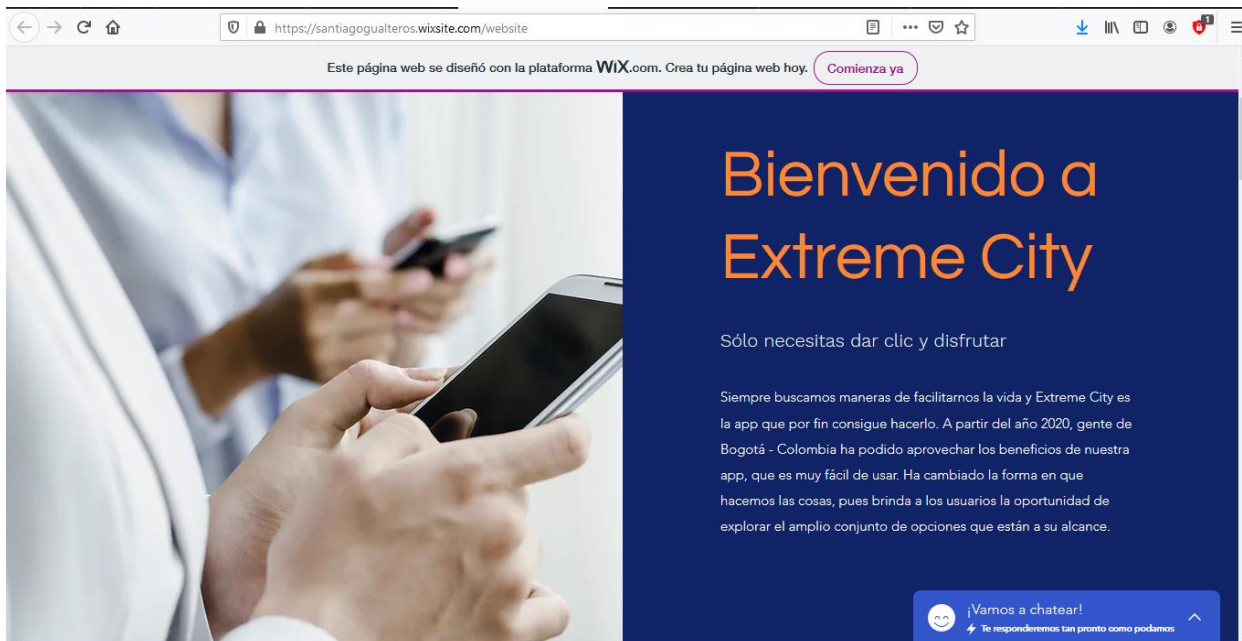
6. Desarrollo de marca

MATRIZ DE DESARROLLO DE MARCA		
Nombre de la idea	APLICACIÓN MOVIL PARA ENCONTRAR LUGARES DE PRÁCTICA Y EVENTOS DE DEPORTES EXTREMOS EN BOGOTA; EXTREME CITY	
PASOS	OBJETIVOS	RESULTADO
Primer paso: Diagnostico del mercado	A. Identificación del sector	Mi producto se basa en el sector cuaternario de la economía
	B. Identificar marcas en competencia	La competencia no tiene una marca muy reconocida o representativa, aunque la marca muestra el nombre del producto, no tiene una figura o dibujo representativo
	C. Soluciones principales y alternativas	La solución que ofrece mi aplicación es dar al usuario el conocimiento de los lugares en los cuales puede practicar el deporte extremo favorito, ahorrando tiempo al usuario y dándole más seguridad ya que no tiene que ir a lugares que quizá no existen o en zonas peligrosas
	D. Tendencia del mercado	Ser una aplicación móvil y web integral con toda la información necesaria que cualquier persona que practique deportes extremos pueda descubrir nuevos escenarios y como llegar hasta ellos.

Segundo paso: Realidad psicológica de la marca	A. Percepción de la marca de la competencia	La marca de la competencia solo muestra el nombre de su producto no es una figura o algo por el estilo a primera visualización no se logra generar ninguna atención o atraer a la persona, solo es un título y ya
	B. Identificar variables de neuromarketing	Las variables de neuromarketing estarán centradas en lo visual, ya que es una aplicación móvil que tendrá publicidad y es en esos espacios donde se puede ejercer el neuromarketing
Tercer paso: Posicionamiento	A. Identificar top of mind	Si hay un top of mind en el producto ya que será uno de los más completos, es un nombre fácil de recordar y el logo de la marca representa el producto
	B. Identificar top of heart	Se tiene top of heart ya que permitirá encontrar lugares poco conocidos o que son para pagar (Privados), por ende, será una aplicación pionera
Cuarto paso: Realidad material de la marca	Traducir nuestra propuesta de valor en la marca	La marca ya tiene la promesa de valor, ya que muestra que es solo para la ciudad y que facilita la práctica de deportes extremos
Quinto paso: Estrategia de comunicación	Desarrollar acciones continuas para la introducción de la marca en el mercado, que estén ligadas a la medición tecnológica y de redes sociales	Tener redes sociales activas, y en ellas hacer publicidad y campañas mostrando los beneficios y lo que la aplicación ofrece



7. Marketing Digital



<https://santiagogualteros.wixsite.com/website>

8. Estrategia marketing digital

Como estrategia se lanza una campaña en nuestra página de Facebook con el fin de empezar a obtener clientes.



¿QUE ES?

Es una aplicación móvil y web, la cual estará disponible para Android y para acceder a la pagina por medio de navegadores WEB

¿QUE OFRECE?

Permite encontrar lugares diseñados o construidos especialmente para la practica de deportes extremos, adicionalmente permite agregar comentarios a cada lugar visitado y puntuación

ADICIONALMENTE

Muestra la ruta mas corta para llegar a la ubicación seleccionada

VISITANOS EN NUESTRA PAGINA Y REDES SOCIALES

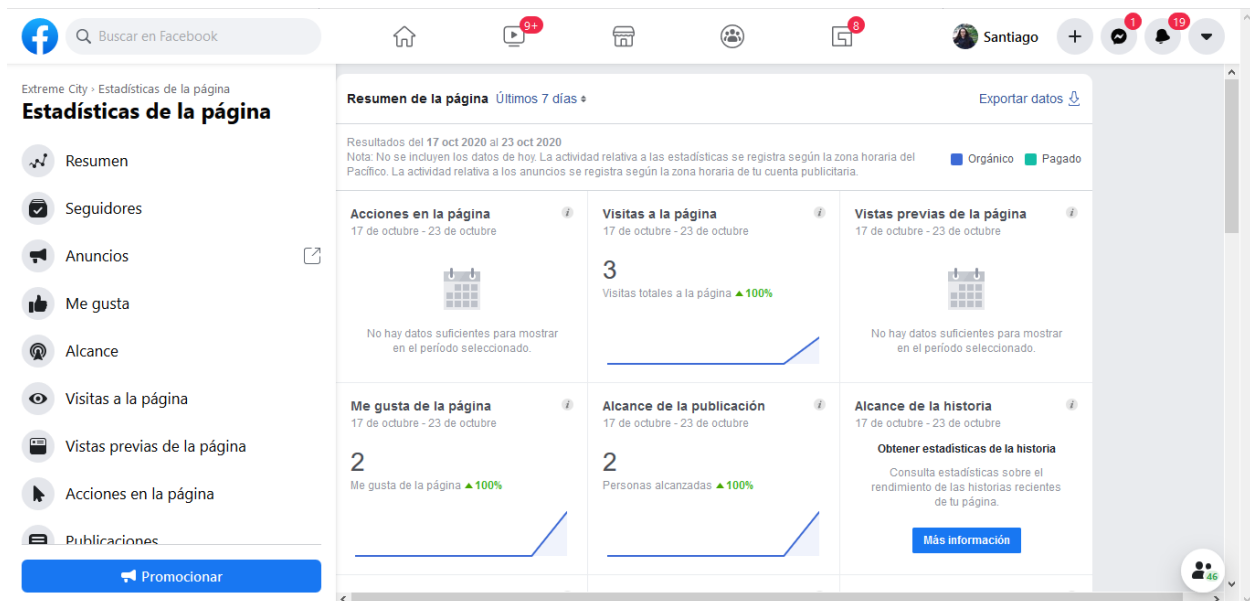
<https://santiagogualteros.wixsite.com/website>

<https://www.facebook.com/appextremecity>

PROXIMAMENTE



9. Métricas clave



$$CAC = \frac{\text{costes totales de la campaña de marketing}}{\text{nuevos clientes conseguidos}}$$

$$CAC = \frac{\text{COP\$70000}}{2}$$

$$CAC = COP\$35000$$

$$LTV = \text{Gasto Medio} * \text{Recurrencia Adquisición} * \text{Vida Cliente}$$

$$LTV = USD\$5 * 0 * 1$$

$$LTV = 0$$

En comparación de los 2 resultados obtenidos no se puede llegar a decidir algo ya que las el tiempo en el que se está tomando la información es una información inicial y no es un tiempo considerable para hacer estos cálculos sin embargo se puede decir que el proyecto de acuerdo con el alcance obtenido va por buen camino.

10. Micro y Macro localización

Macro localización

Las variables que se tuvieron en cuenta en el momento de decidir en donde se va a o ver la aplicación va a ser desde cualquier localización de Bogotá, a través de internet, los servidores y servicios nativos de la aplicación estarán instalados igualmente en Bogotá, más exactos en la localidad de Antonio Nariño

Tipo de lugar: Se llego a la conclusión de en Bogotá, los deportistas extremos no cuentan con una aplicación similar en donde puedan ver las diferentes ubicaciones para practicar dichos deportes.

Monto de inversión: El monto de inversión es de COP\$10.000.000, esta cantidad de dinero se utilizará para gastos administrativos y de licenciamiento de software, no hay necesidad de gastar más dinero en equipos electrónicos ya que cuento con los recursos necesarios del desarrollo.

Vías de acceso: la principal vía de acceso a la aplicación es el internet y depende de la conexión de cada persona.

Micro localización

Para la micro localización se tiene los recursos básicos para el desarrollo e implementación del software. Además, se realizó una revisión del entorno en donde no se detectan posibles amenazas, de acuerdo a la pandemia de Covid-19, la ubicación es mi apartamento y este cuenta con excelente servicio de internet y seguridad física como cámaras de seguridad.

Recursos Humanos				
Cantidad	Meses	Cargo	Costo Individual	Costo Total
1	3	Analista de sistemas	\$1.200.000,00	\$3.600.000,00
1	3	Programador	\$1.200.000,00	\$3.600.000,00
Total				\$7.200.000,00

Recursos Tecnológicos			
Hardware			
Cantidad	Descripción	Costo Individual	Total
4	Computador	\$1.500.000,00	\$6.000.000,00
1	Servidor	\$5.000.000,00	\$5.000.000,00
1	Impresora Lexmark X3350 (depreciación 240/16*1)	\$500.000,00	\$500.000,00
Software			
1	NetBeans	\$0,00	\$0,00
1	MySQL Standard Edition Subscription (1-4 socket server)	\$5.800.000,00	\$5.800.000,00
1	Licencia Microsoft Office	\$1.200.000,00	\$1.200.000,00
Total			\$18.500.000,00

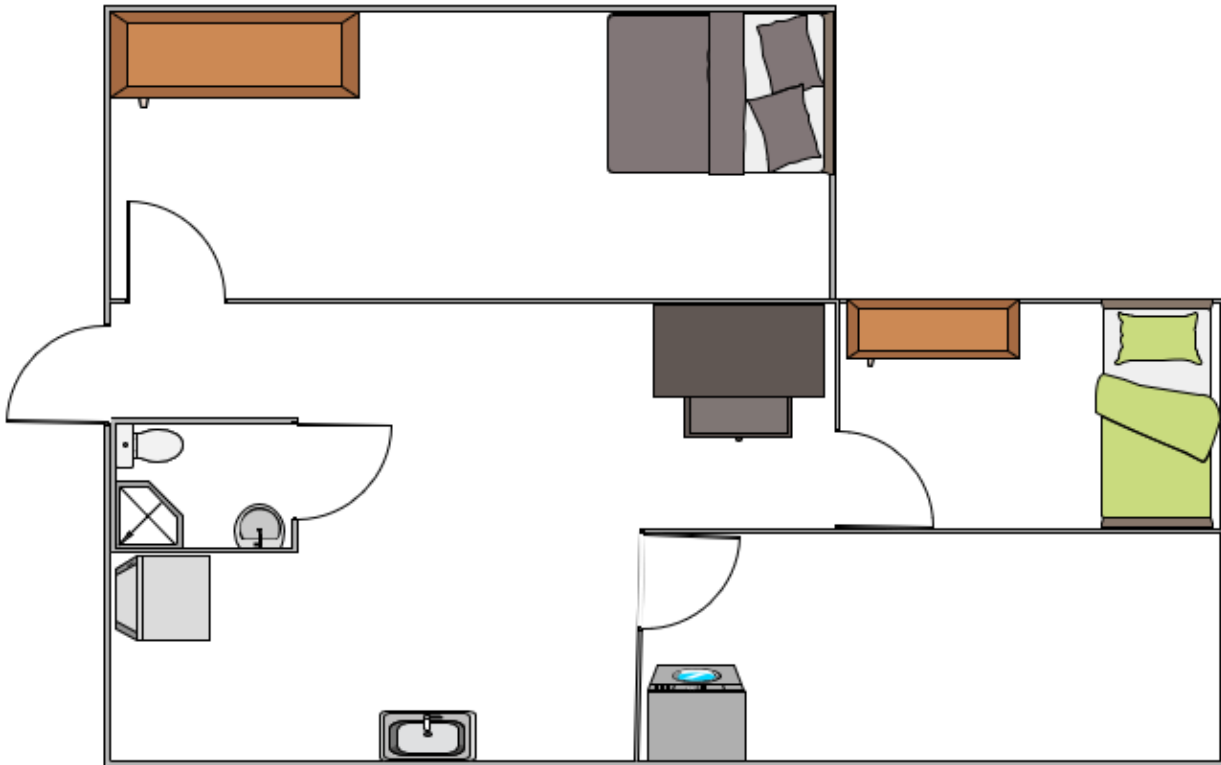
Recursos Materiales			
Cantidad	Descripción	Costo	Total
1	Resma de Papel A4	\$24.000,00	\$24.000,00
2	Cartuchos para Impresora	\$90.000,00	\$180.000,00
		Total	\$204.000,00

Otros Gastos	
Descripción	Costo Total
Suministros, insumos y gastos administrativos	\$5.000.000,00
Total	\$5.000.000,00

Costo de operación	
Recursos	Costos
Recursos Humanos	\$7.200.000,00
Recursos Tecnológicos	\$11.500.000,00
Recursos Materiales	\$18.500.000,00
Imprevistos (10%)	\$3.720.000,00
Suministros, insumos y gastos administrativos	\$5.000.000,00
Total	\$45.920.000,00

Si es necesario un lugar físico para el funcionamiento de la aplicación ya que es necesario que exista implementos físicos como servidores y computadores, la persona debe estar en un lugar físico.

El plano fue desarrollado en Visio



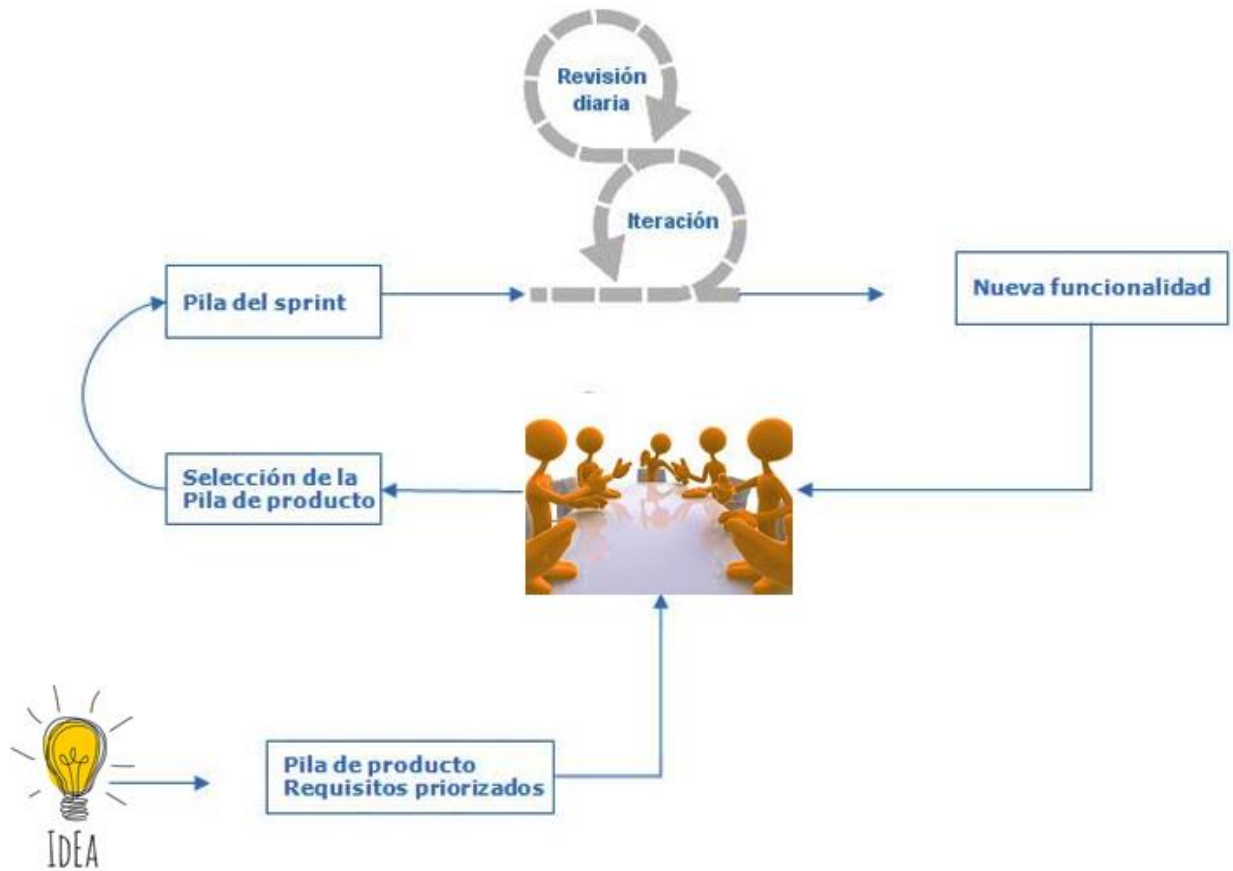
Para que la aplicación funcione, requiere de un espacio de almacenamiento tanto en servidores como en computadores, requiere de conocimiento en el desarrollo, para que el servidor y el computador funcione, requiere de un espacio físico, esto se puede identificar en el plano en el escritorio.

11. Estudio técnico II

Al ser un producto o servicio que se va a desarrollar, se va a desarrollar bajo metodología de desarrollo Scrum, aunque es una metodología un poco agresiva con el desarrollador, es una metodología ágil de desarrollo que depende de iteraciones.

Scrum es una metodología ágil y flexible para gestionar el desarrollo de software, cuyo principal objetivo es maximizar el retorno de la inversión para su empresa (ROI). Se basa en construir primero la funcionalidad de mayor valor para el cliente y en los principios de inspección continua, adaptación, autogestión e innovación.

Con la metodología Scrum el cliente se entusiasma y se compromete con el proyecto dado que lo ve crecer iteración a iteración. Asimismo, le permite en cualquier momento realinear el software con los objetivos de negocio de su empresa, ya que puede introducir cambios funcionales o de prioridad en el inicio de cada nueva iteración sin ningún problema.





Actividad	Duración en semanas	Cargos que participan	Personas que intervienen	Equipos
INICIO DEL PROYECTO				
Generar idea de proyecto	1	Gerente	1	Computador
Estudiar la idea del proyecto	1	Analista	1	Computador
Realizar objetivos generales y específicos	1	Analista	1	Computador
Realizar los antecedentes	1	Analista	1	Computador

Realizar la justificación	1	Analista	1	Computador
Realizar estudio de factibilidad económica	1	Analista	1	Computador
Verificar los alcances y limitaciones	1	Analista	1	Computador
Realizar Marco teórico	1	Analista	1	Computador
Realiza marco metodológico	1	Analista	1	Computador
Realizar introducción del proyecto	1	Analista	1	Computador
Diseñar el diagrama de datos	1	Programador	1	Computador
Crear la base de datos	1	DBA	1	Computador, Servidor
Planificar el diseño de la aplicación	4	Diseñador	1	Computador
Definir objetivo de la aplicación	4	Analista	1	Computador
Diseñar la aplicación	4	Programador	1	Computador, Servidor
Creación del prototipo de la aplicación	4	Programador	1	Computador, Servidor
Realizar el desarrollo	4	Programador	1	Computador, Servidor
Realizar pruebas o test de la aplicación	4	Programador	1	Computador, Servidor
Revisar errores presentados	1	Analista	1	Computador
Mejorar los errores revisados	1	Programador	1	Computador
Buscar optimización de recursos	1	Analista	1	Computador
Puesta en marcha	1	Gerente	1	Computador, Servidor
FIN				

Como es un proyecto unipersonal todas las labores son realizadas por una sola persona, en este caso yo.

12. Estudio Técnico III

Ver archivo adjunto FICHA TECNICA.xls

	Extreme City		
	1	1	13/11/2020
FICHA TECNICA DEL PRODUCTO			
A. NOMBRE DEL PRODUCTO (Defina el nombre tecnico del producto)			
Aplicación móvil para encontrar lugares de práctica y eventos de deportes extremos en Bogotá; Extreme City			
B. COMPOSICION DEL PRODUCTO EN ORDEN DECRECIENTE			
Es una aplicación móvil y web, disponible para Android y navegadores Web, desarrollada para la version android en Java (Kotlin) y para la version web estará desarrollada en php, javascript, con frameworks como bootstrap y laravel, la aplicación estara disponible en Bogotá y se			
C. PRESENTACIONES COMERCIALES			
La presentación comercial se realizará por medio de la tienda oficial de Android como paquete de descarga e instalacion en los dispositivos, adicionalmente como página web para su version Web			
D. TIPO DE ENVASE			
El envase de este producto no es un envase fisico, ya que es una aplicación, pero estará empaquetada logicamente para que sea instalable en los dispositivos android			
E. MATERIAL DE ENVASE			
N/A			
F. CONDICIONES DE CONSERVACION			
N/A			
G. TIPO DE TRATAMIENTO (PROCESO DE ELABORACION)			
N/A			
H. VIDA UTIL ESTIMADA			
La vida util está definida de acuerdo a la actualizacion que en software es definida entre 1 y 3 años cada actualización			
I. PORCION RECOMENDADA			
La porcion recomendada es de una aplicación por dispositivo			
J. PERFIL DE QUIEN INTERVIENE EN EL PROCESO			
Como es un desarrollo personal el perfil de la persona que hace el desarrollo debe tener conocimientos en programacion y bases de datos para ser mas especifico altos conocimientos en Java, MySQL, Kotlin, JavaScript y PHP, y desarrollo con metodologias agiles.			
K. GRUPO POBLACIONAL			
Todas las personas que viven en Bogota y que practcan deportes extremos			
Firma del responsable del producto:		REPRESENTANTE LEGAL	
Nombre del Responsable del producto	Santiago Gualteros	Firma:	

13. History Board

¿Que problema estas tratando de resolver?	¿Quién es tu público objetivo?	¿Cómo resolverás este problema?	Cuál es el primer paso?
 <p>Donde podre practicar mi deporte extremo favorito?</p>			
<p>El problema que se resuelve es la necesidad que los deportistas extremos encuentren lugares para practicar deportes extremos mas facil y a traves de internet</p>	<p>El publico objetivo son todos aquellos deportistas que practican uno o varios deportes extremos</p>	<p>La problematica se resolverá con la creacion de una aplicacion para android y con una pagina web que permita buscar y muestre las diferentes locaciones diseñadas para la practica de deportes extremos</p>	<p>El primer paso es empezar a programar y desarrollar tanto la pagina web como la app para android, teniendo en cuenta los requerimientos de los usuarios y definiendo objetivos, alcances y limitaciones</p>

Conclusiones

En conclusión, el aplicativo a desarrollar se estará basado en la necesidad que presentan los deportistas extremos al momento de realizar búsquedas de lugares diseñados para la práctica de deportes extremos en nuestro país y principalmente en nuestra ciudad y alrededores, los requerimientos y necesidades de los usuarios están determinados por los análisis de las encuestas realizadas a los usuarios.

Con este trabajo se puede concluir que para realizar el desarrollo de la aplicación es necesario conocer las verdaderas necesidades del usuario; Para poder obtener estos requerimientos definitivos es necesario hablar y preguntarle de manera directa al cliente o a las personas que conocen más de fondo el tema a investigar, de este modo poder obtener de una manera precisa los requerimientos y/o necesidades del cliente.

(Fuente propia, 2020)