¿El Problema?

El desafío es mas Argentinos viajando por Argentina.

La aplicación resuelve dos problemas. El primero es que cuando in grupo de personas viaja , no todos tienen el mismo interés en conocer lugares. En especial los chicos se aburren mas rápidamente que los adultos. La idea es proveerles de ciertos mini juegos o distracciones nuevas en cada lugar. A su vez los comercios regionales van a obtener una Nuevo canal de marketing a cambio de in mínimo descuento.

Descripción: ¿A cuál de los desafíos refiere?

¿Quién?

Los usuarios son principalmente chicos y jóvenes adultos que utilizan el celular para obtener información y jugar.

Nuestro Cliente serian los comercios o guías turísticos de la zona, a los cuales les brindaremos nuevos clientes a cambio de in descuento.

¿Qué?

Proponemos in Juego geo localizado a lo largo del territorio Argentino que al llegar a distintos puntos de referencia aparecen juegos culturales. Se acumulan puntos y trofeos, los cuales se cambian por descuentos en comercios de la zona.

Actualmente la Realidad aumentada es una tecnología revolucionaria que en los próximos 5 años se convertirá en algo tan común como hoy son las redes sociales. En cuanto a juegos solo existen 2 emergentes como el Pokemon Go o Ingress. Mientras que para uso profesional ya hay desarrollos importantes de Microsoft, Adobe. Toda experiencia nueva en esta rama es innovadora.

¿Cómo?

Utilizando Google App Engine para el servidor. Es una herramienta con la que ya tenemos experiencia en proyectos similares de geolocalización y Ionic para generar las aplicaciones móviles.

El Proyecto esta desarrollado en in 10% ya que no contamos con el tiempo suficiente para dedicarle.

¿Cuánto?

Los costos que implica la puesta en marcha son principalmente horas de trabajo ya que no hay que comprar equipamiento Nuevo. Creemos que es necesario un equipo de 4 personas durante 4 meses. Lo que implica alrededor de $300.000. Mientras que el costo de operación consistira en el costo de mantenimiento de los servidores mas dos personas, 1 para desarrollar nuevas experiencias y 1 para conseguir nuevos descuentos, sponsors. Estimamos alrededor de $50000.. Esperamos luego de 3 meses del lanzamiento obtener los suficientes ingresos mediante publicidad, para mantener el mismo.