



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PROYECTO FINAL DE GRADUACIÓN

ELABORACIÓN DE UNA APLICACIÓN QUE BRINDE INFORMACIÓN SOBRE  
FÚTBOL NACIONAL Y SELECCIONES A LA FANATICADA.

PROYECTO FINAL DE GRADUACIÓN PRESENTADO COMO REQUISITO PARA  
OPTAR POR EL TÍTULO DE MAESTRÍA EN PUBLICIDAD Y MERCADEO CON  
ÉNFASIS EN MEDIOS DIGITALES EN LA UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ.

NOMBRE: Lic. NELSON HUMBERTO RUIZ GRIMALDO

CÉDULA: 8-757-2213

PROFESOR(A) ASESOR:

INÉS DE LEÓN

PANAMÁ, REPÚBLICA DE PANAMÁ 2025

## DEDICATORIA

Dedico este proyecto final de graduación con el más profundo agradecimiento y amor a todas las personas que han sido fundamentales en mi camino.

A mis padres, Nelson Ruiz y Esther Grimaldo, quienes me han guiado con su ejemplo, su amor incondicional y su fe en mis capacidades. Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia, pilares que han sustentado cada paso de este viaje.

A mi esposa, Daiska Castillo, por su apoyo constante, su comprensión y por estar a mi lado en los momentos de desafío y celebración. Tu amor y confianza me han impulsado a seguir adelante y a dar lo mejor de mí en cada etapa de este proceso.

A mi querida abuela, Deyanira Ruiz, cuyo recuerdo y enseñanzas continúan iluminando mi camino. Aunque ya no esté físicamente, su legado de sabiduría, ternura y fortaleza vive en cada logro y en cada paso que doy.

Y a mis profesores de la Maestría en Publicidad y Mercadeo con Énfasis en Medios Digitales de la Universidad Latina de Panamá, quienes han compartido su conocimiento y pasión, enriqueciendo mi formación profesional y personal. Su dedicación y compromiso han sido fundamentales para alcanzar este importante hito en mi vida.

A todos ustedes, les debo cada victoria y cada aprendizaje. Este proyecto es, en esencia, el reflejo del apoyo, amor y sabiduría que me han brindado, y es un testimonio de lo que juntos podemos lograr. ¡Mil gracias por ser parte indispensable de mi historia!

Lic. Nelson H. Ruiz G.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a la Universidad Latina de Panamá y a cada uno de los profesores de la Maestría en Publicidad y Mercadeo con Énfasis en Medios Digitales, en especial a mi director de proyecto, el Profesor Víctor Caballero el cual siempre tuvo presto para apoyarme y brindarme acertadas recomendaciones que enriquecieron aún más mi proyecto. Su dedicación y compromiso han sido fundamentales en mi formación profesional y personal.

Lic. Nelson H. Ruiz G.

## DECLARACIÓN JURADA

Yo, Nelson Humberto Ruíz Grimaldo con cédula No. 8-757-2213, estudiante de la carrera de Maestría de Marketing y Publicidad con Énfasis en Medios Digitales declaro bajo la gravedad del juramento, que el material que aparece en este proyecto de grado es mi producción intelectual, en razón de lo cual exoneró a la Universidad Latina de Panamá de cualquier responsabilidad relacionada con este aspecto.

Firmado:  \_\_\_\_\_

Cédula: 8-757-2213

## RESÚMEN EJECUTIVO

Este proyecto propone el desarrollo de una aplicación móvil innovadora y especializada en fútbol nacional panameño, con el objetivo de satisfacer la creciente demanda de información centralizada, confiable y en tiempo real sobre equipos, ligas y selecciones. A partir de un diagnóstico detallado del problema, se identificó que los aficionados enfrentan una fragmentación de datos en medios tradicionales y digitales, obligándolos a consultar múltiples fuentes sin una solución integral. La investigación, que incluyó encuestas y entrevistas con usuarios y expertos, reveló que los aficionados priorizan resultados en tiempo real (80%), estadísticas detalladas (70.67%) y notificaciones personalizadas (74.67%).

El público objetivo está claramente definido: principalmente hombres de 18 a 35 años (56%), usuarios de smartphones (94.67%), y consumidores frecuentes de contenido deportivo. En respuesta a estas necesidades, la propuesta contempla una aplicación intuitiva, optimizada para móviles, que incluya resultados en vivo, análisis tácticos, noticias exclusivas y comunidades interactivas, además de un modelo freemium con contenido premium.

Se planteó un plan de medios que combina estrategias digitales y tradicionales para alcanzar 10,000 descargas en los primeros 3 meses, apoyado en alianzas estratégicas con clubes e influencers deportivos. El proyecto busca no solo mejorar la experiencia del aficionado, sino también ofrecer a clubes y ligas métricas valiosas para fortalecer su engagement. En última instancia, se proyecta consolidar la plataforma como la herramienta líder para seguir el fútbol nacional, con un modelo sostenible basado en suscripciones y alianzas estratégicas.

## INTRODUCCIÓN

El fútbol es el deporte con mayor arraigo popular en Panamá, generando identidad, pasión y cohesión social entre aficionados de todas las edades. Sin embargo, existe una fragmentación significativa en el acceso a información sobre las ligas locales y selecciones nacionales, obligando a los seguidores a consultar múltiples fuentes sin una solución integral. Este trabajo de investigación propone el diseño de una aplicación móvil que integre de forma accesible y actualizada toda la información relevante del fútbol nacional, incluyendo resultados en tiempo real, estadísticas, análisis tácticos y noticias exclusivas. La propuesta se basa en un diagnóstico riguroso que combina revisión bibliográfica y recolección de datos mediante encuestas y entrevistas, con el objetivo de satisfacer una demanda insatisfecha del mercado. Al ofrecer una herramienta innovadora, optimizada para dispositivos móviles y centrada en el usuario, se busca fortalecer el vínculo entre clubes, ligas y afición, contribuyendo al desarrollo de la industria deportiva panameña mediante tecnología e innovación.

# ÍNDICE GENERAL

	<b>PÁGINA</b>
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARACIÓN JURADA	
RESUMEN EJECUTIVO	
INTRODUCCIÓN	
<b>CAPÍTULO 1: FUNDAMENTACIÓN</b>	
1.1 Antecedentes	10
1.2 Identificación del Problema	11
1.3 Objetivo General	12
1.4 Objetivos Específicos	12
1.5 Justificación de la Investigación	13
1.6 Alcance y Delimitación de la Investigación	14
1.7 Línea de Investigación	15
<b>CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO</b>	
2.1 Bases Teóricas	16
2.2 Marco Conceptual	17
2.3 Marco Legal	19
2.4 Sistema de Variables	25
2.4.1 Definición de Variables	25
2.4.2 Definición Operacional de las Variables	25

	<b>PÁGINA</b>
<b>CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA</b>	
3.1 Tipo y Diseño de la Investigación	27
3.2 Población y/o Muestra	29
3.3 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	29
3.3.1 Encuestas	29
3.3.2 Entrevistas	30
3.3.3 Observación	30
3.4 Procedimientos para la Realización	30
3.5 Aplicación de Encuestas	31
3.6 Aplicación de Entrevistas	35
<b>CAPÍTULO 4: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>	
4.1 Descripción de los Resultados	37
4.2 Gráficos de las Encuestas	38
4.3 Entrevistas	50
4.3.1 Entrevistas a Fanáticos de Fútbol Nacional	50
4.3.2 Entrevistas a Analistas Deportivos	51
<b>CAPÍTULO 5: PRESENTACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROPUESTA</b>	
5.1 Presentación y Desarrollo de la Propuesta	55
5.2 Justificación	55
5.3 Objetivos de la Propuesta	56
5.4 Mecanismos para la Implantación	56
5.5 Análisis de Costos de Implantación	59

	<b>PÁGINA</b>
5.6 Análisis de Beneficios	59
5.8 Plan de Medios	60
5.8.1 Objetivo General	60
5.8.2 Público Objetivo	60
5.8.3 Estrategia de Medios	62
5.8.4 Canales de Difusión y Acciones	62
5.8.5 Cronograma de Implementación	63
5.8.6 Indicadores de Éxito	64
5.8.7 Presupuesto Estimado	64
5.9 Cronograma de Actividades	65
5.10 Conclusiones	66
5.11 Recomendaciones	67
BIBLIOGRAFÍA	68
ANEXO	69

# CAPÍTULO 1

## FUNDAMENTACIÓN

### 1. Antecedentes

En los últimos años, el fútbol panameño ha experimentado un notable crecimiento tanto en popularidad como en profesionalización, generando un interés cada vez mayor por parte de los aficionados y medios de comunicación. Paralelamente, la transformación digital ha impulsado el desarrollo de plataformas y aplicaciones que facilitan el acceso a información en tiempo real, permitiendo a los usuarios estar al tanto de resultados, estadísticas y noticias especializadas. Esta convergencia entre la pasión por el deporte y el avance tecnológico ha dado lugar a iniciativas innovadoras en el ámbito deportivo, sentando las bases para la creación de herramientas digitales que optimicen la experiencia de los fanáticos.

**¿Qué se ha hecho antes?** El público aficionado al fútbol nacional se informaba de a través de medios de comunicación masivos tradicionales:

- **Tv:** Tiempo Xtra (RPC TV)
- **Radio:** noticieros y programas deportivos RPC Radio, TVN Radio
- **Prensa:** periódicos de circulación local: La prensa, La Estrella de Panamá y revista Panamá Sport Magazine.

**¿Qué se está haciendo actualmente?** El público aficionado al fútbol nacional se informa hoy día a través de medios de comunicación masivos tradicionales y digitales:

- **Tv:** Tiempo Xtra (RPC TV)

- **Radio:** noticieros y programas deportivos RPC Radio, TVN Radio
- **Prensa:** periódicos de circulación local: La prensa, La estrella de panamá.
- **Medios Digitales:** la prensa digital (por suscripción), Revista Panamá Sports Magazine (por suscripción)
- **Redes sociales:** YouTube, Instagram, TikTok, X, especializados en futbol nacional: Meketrefes del Deporte, Opiniones LPF, Junier In Da House.
- **Aplicaciones deportivas de libres descargas:** Tigo Sports Panamá, Betcha.pa, Betcris, Espn, Livescore, Sofascore.

**¿Cuál fue el motivo para desarrollar esta aplicación?** El motivo por el cual se desarrolló esta aplicación es aportar al fútbol nacional informando al público integrando en un solo lugar información de actualidad y contenido original de valor de manera fácil y rápida desde cualquier lugar 24/7.

## **1.2 Identificación del problema**

### **Planteamiento del problema**

Actualmente existe un incremento de la demanda de información de los diferentes equipos de primera y segunda división y los medios tradicionales no son capaces de cubrir dicha demanda, debido a que ofrecen una oferta deportiva muy variada mientras que los medios digitales hay poco contenido de este tema; por lo que he identificado una necesidad por parte del público que disfruta del fútbol nacional, ya que no cuenta con un medio “aplicación” que integre en un solo lugar información de actualidad, contenido original de valor de sus equipos favoritos de manera fácil y rápida desde cualquier lugar 24/7.

## **Pregunta del problema**

¿Cómo puede una aplicación deportiva brindar información de alto valor a la fanaticada del fútbol nacional y de selecciones?

### **1.3 Objetivo General**

Desarrollar una aplicación que integre información de actualidad y contenido original de alto valor para la fanaticada del fútbol nacional y selecciones.

### **1.4 Objetivo(s) Específico(s)**

- Conocer el calendario de partidos de toda la temporada del fútbol nacional y datos estadísticos actualizados de LPF, LFF, LIGA PROM y Selecciones Nacionales.
- Diseñar y desarrollar la aplicación para atender la demanda del público fanático del fútbol nacional.
- Desarrollo de un plan de medio para la comunicación estratégica del lanzamiento de la aplicación al público a través de una campaña publicitaria masiva.
- Realizar un análisis costo/beneficios del desarrollo de la aplicación en función al cálculo del presupuesto asignado para diseño, desarrollo de la aplicación e implementación de un plan de medios para la estrategia publicitaria de comunicación.

## **1.5 Justificación de la investigación**

El fútbol en Panamá es más que un deporte; es una pasión que une a comunidades de todas las edades y géneros. Sin embargo, la información sobre las ligas locales, tanto masculina como femenina, aún se encuentra fragmentada y con poco alcance en los medios tradicionales. Esto limita el acceso de los fanáticos a resultados, estadísticas detalladas y contenido exclusivo sobre equipos y jugadores de la primera división, la Liga Prom y las competiciones femeninas.

Una aplicación dedicada al fútbol nacional cubriría esta brecha al proporcionar una plataforma centralizada, accesible y moderna para los aficionados y otros actores clave del fútbol.

### **Accesibilidad y conveniencia**

Con la creciente digitalización, los fanáticos demandan información en tiempo real. Una aplicación que ofrezca resultados, horarios, estadísticas y reportajes permite a los usuarios mantenerse informados de manera inmediata, desde cualquier lugar y en cualquier momento.

### **Educación y conexión con la comunidad**

Además de estadísticas y resultados, la aplicación podría ofrecer contenido educativo, como análisis tácticos, historias de los equipos y entrevistas exclusivas. Esto no solo fortalece la conexión entre los fanáticos y el fútbol local, sino que también crea una comunidad más informada y comprometida.

## **1.6 Alcance y delimitación de la investigación**

Se determina el alcance del estudio en cuanto a las áreas geográficas, contenido, público objetivo y temporalidad, así como las restricciones que permitirán focalizar el desarrollo de la aplicación deportiva en el contexto del fútbol panameño. Esto nos ayudará a centrar los esfuerzos en aspectos clave y a delimitar los recursos necesarios para obtener resultados concretos y aplicables.

### **Alcance**

La aplicación estará enfocada en cubrir el fútbol nacional en Panamá, abarcando la Primera División (Liga Panameña de Fútbol, LPF), la Segunda División (Liga Prom), y las ligas femeninas. Podría expandirse en el futuro para incluir categorías juveniles y eventos internacionales relacionados con equipos panameños.

### **Contenido:**

#### **La aplicación ofrecerá:**

- Resultados en tiempo real de los partidos.
- Estadísticas de equipos, jugadores y torneos.
- Noticias, reportajes especiales y análisis tácticos.
- Información de próximos encuentros, horarios y ubicaciones.
- Funcionalidades interactivas como votaciones, encuestas y comentarios en vivo.

### **Usuarios Objetivo:**

Aficionados al fútbol, periodistas y analistas deportivos, jugadores y cubers.

**1.7 Línea de investigación a la que pertenece el proyecto:**

**El proyecto se enmarca dentro de la línea de Investigación de Tecnologías de Información y Comunicación.**

- **Marketing y Publicidad con Énfasis en Medios Digitales**

## **CAPÍTULO 2:**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Bases Teóricas**

En los últimos años, las aplicaciones móviles han transformado significativamente los hábitos de consumo, permitiendo a los usuarios acceder a servicios y productos de manera más eficiente. Según datos de Statista (2023), más del 90% de los consumidores utilizan aplicaciones móviles para realizar compras, gestionar servicios y buscar entretenimiento. Ejemplos como plataformas de streaming, delivery, y comercio electrónico ilustran cómo estas herramientas han modificado patrones de consumo tradicionales.

Adicionalmente, estudios de la Universidad de Harvard (2022), destacan que la personalización y la integración de tecnologías como la inteligencia artificial han sido clave para aumentar la satisfacción del usuario en estos entornos. La relevancia de esta investigación radica en cómo las aplicaciones pueden seguir innovando y adaptándose a las necesidades cambiantes de los consumidores.

En investigación de este proyecto se sustentan en teorías de experiencia del usuario (UX) y economía colaborativa. Se considerarán principios de personalización algorítmica para el diseño del sistema de recomendaciones, basados en técnicas de aprendizaje automático. También se analizaron modelos de negocio de aplicaciones similares para identificar mejores prácticas.

## 2.2 Marco Conceptual

- **Aplicación (Aplicación móvil):** una aplicación es un programa informático diseñado para ejecutarse en dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas, o en entornos de escritorio, con el objetivo de ofrecer servicios, funcionalidades y contenidos específicos a los usuarios. Se caracteriza por contar con una interfaz intuitiva y adaptada a la experiencia del usuario, permitiendo la interacción inmediata y personalizada.
- **Interfaz de Usuario (UI):** diseño visual que permite a los usuarios interactuar con la aplicación para acceder a información deportiva, como resultados, estadísticas y reportajes.
- **Experiencia de Usuario (UX):** percepción de los usuarios al utilizar la aplicación, centrada en cómo encuentran y consumen información sobre partidos, jugadores y equipos.
- **Notificaciones Push:** alertas en tiempo real que informan sobre goles, resultados finales, horarios de partidos y noticias deportivas.
- **Estadísticas Deportivas:** datos detallados sobre el rendimiento de jugadores y equipos, como posesión de balón, goles, asistencias y tarjetas.
- **Base de Datos Deportiva:** repositorio organizado de información sobre ligas, jugadores, equipos y resultados históricos del fútbol nacional.
- **Fixture:** calendario que muestra la programación de partidos de las diferentes ligas y torneos que cubre la aplicación.

- **Marcador en Vivo:** función que muestra en tiempo real los resultados de los partidos mientras se juegan, junto con detalles como minutos de juego y anotadores.
- **Análisis Táctico:** sección o reportaje que explica las estrategias y formaciones utilizadas por los equipos en cada partido.
- **Liga Panameña de Fútbol (LPF):** máxima categoría del fútbol profesional en Panamá, cuya información será central en la aplicación.
- **Liga Prom:** segunda división del fútbol panameño, que también tendrá cobertura dentro de la aplicación.
- **Fútbol Femenino:** cobertura de los torneos femeninos nacionales, incluyendo estadísticas, reportajes y resultados.
- **Jugador Destacado:** segmento de la aplicación dedicado a resaltar el desempeño sobresaliente de un jugador en un partido o torneo.
- **Noticias Exclusivas:** reportajes y notas que cubren entrevistas, historias de equipos y jugadores nacionales, y temas de interés deportivo.
- **Ránkings y Tablas de Posiciones:** clasificación actualizada de los equipos según su desempeño en las ligas y torneos.
- **Historial de Partidos:** registro de los resultados y estadísticas de partidos previos para facilitar análisis y comparaciones.
- **Transmisión en Vivo:** opción futura que permitirá ver partidos o escuchar comentarios en vivo desde la aplicación.

- **Fan Engagement (Compromiso de los Aficionados):** estrategias como encuestas y foros que fomentan la interacción entre usuarios y equipos dentro de la aplicación.
- **Jugador Revelación:** categoría que destaca a los jóvenes talentos del fútbol nacional por su crecimiento y aportes en la temporada.
- **Cobertura Multi-liga:** inclusión de varias divisiones y torneos en la aplicación, como la LPF, Liga Prom y ligas femeninas.
- **Clasificación a Torneos Internacionales:** información sobre los equipos que logran avanzar a competencias regionales, como la Liga Concacaf o la Liga de Campeones de Concacaf.

## 2.3 Marco Legal

El desarrollo de una aplicación deportiva que proporcione información sobre las ligas panameñas de fútbol debe alinearse con las normativas legales locales e internacionales. Este marco legal tiene como objetivo garantizar que la aplicación cumpla con las regulaciones de las organizaciones rectoras del fútbol, las leyes panameñas sobre protección de datos y derechos de propiedad intelectual.

### 1. Reglamentaciones de las Organizaciones de Fútbol

#### a) FIFA (Fédération Internationale de Football Association):

Como máximo órgano rector del fútbol a nivel mundial, la FIFA establece normativas para el uso y distribución de datos relacionados con competiciones oficiales. La aplicación debe cumplir con las siguientes disposiciones:

### **Derechos de transmisión y datos oficiales:**

Solo las entidades autorizadas por la FIFA o sus asociados pueden publicar datos en tiempo real relacionados con competiciones oficiales.

**Acción:** evitar la retransmisión de partidos en vivo o el uso de estadísticas en tiempo real sin autorización previa.

### **Propiedad intelectual:**

Los logotipos, nombres y marcas de competiciones como la Copa Mundial de Fútbol están protegidos, y su uso requiere licencias específicas.

Acción: evitar el uso de símbolos o marcas asociadas a la FIFA sin permiso.

### **b) CONCACAF (Confederación de Norteamérica, Centroamérica y el Caribe de Fútbol):**

La CONCACAF supervisa competiciones regionales, y sus normativas aplican a las competiciones nacionales que clasifican para torneos internacionales.

### **Datos de competiciones regionales:**

El uso de estadísticas de torneos como la Liga de Campeones de la CONCACAF debe alinearse con las políticas de la confederación.

**Acción:** obtener autorización si se incorporan datos de equipos panameños en competiciones CONCACAF.

### **c) FEPAFUT (Federación Panameña de Fútbol):**

Como regulador del fútbol en Panamá, la FEPAFUT establece directrices específicas para el uso de datos y nombres de equipos en competiciones nacionales.

#### **Protección de datos de equipos y jugadores:**

El uso de información debe contar con el consentimiento de los equipos o la autorización de la federación.

**Acción:** establecer acuerdos con la FEPAFUT para usar nombres, logotipos y datos oficiales de equipos y jugadores.

#### **Calendarios oficiales y licencias:**

La publicación de calendarios de partidos y estadísticas debe respetar los derechos de los organizadores de las competiciones.

## **2. Legislación Panameña**

### **a) Ley de Protección de Datos Personales (Ley 81 de 2019):**

El desarrollo de la aplicación debe garantizar la privacidad y protección de los datos personales de los usuarios y de cualquier información recopilada de los jugadores o equipos.

#### **Requisitos principales:**

Solicitar el consentimiento explícito de los usuarios para recolectar y utilizar sus datos.

Implementar medidas de seguridad para proteger la información almacenada.

Garantizar a los usuarios el derecho de acceso, rectificación y eliminación de sus datos personales.

Publicar una política de privacidad clara y accesible.

**b) Ley de Propiedad Intelectual (Ley 64 de 2012):**

El contenido visual y textual de la aplicación debe respetar los derechos de autor y marcas registradas.

**Requisitos principales:**

Evitar el uso no autorizado de imágenes, logotipos o nombres de equipos, jugadores y organizaciones.

Crear contenido original o licenciado para la aplicación.

**c) Ley de Comercio Electrónico (Ley 51 de 2008):**

Si la aplicación incluye transacciones económicas (publicidad, suscripciones, etc.), debe cumplir con las normativas de comercio electrónico.

**Requisitos principales:**

Ofrecer medios de pago seguros y confiables.

Garantizar la transparencia en las condiciones de compra y devolución.

### **3. Derechos de los Jugadores y Equipos**

**a) Protección de la Imagen de los Jugadores:**

El uso de nombres, imágenes o datos personales de los jugadores requiere su autorización explícita o de sus representantes.

**Acción:** incorporar cláusulas en los acuerdos con los equipos o jugadores para el uso de datos en la aplicación.

**b) Derecho a la Información Pública:**

Aunque ciertos datos son de interés público, como estadísticas y resultados, es esencial evitar el uso que comprometa la privacidad de los jugadores.

**4. Requisitos Técnicos y Políticas de Uso**

**a) Políticas de Términos y Condiciones:**

La aplicación debe incluir términos de uso que delimiten claramente las responsabilidades del usuario y del desarrollador.

**Contenido mínimo:**

**Propósito de la aplicación.**

Limitaciones del uso de datos proporcionados por terceros.

**Política de privacidad.**

**b) Restricciones de Edad:**

Si la aplicación contiene elementos interactivos o compras, debe implementar controles de edad para garantizar el cumplimiento legal.

**c) Gestión de Datos en Tiempo Real:**

El uso de datos en vivo, como resultados y estadísticas, debe estar respaldado por acuerdos con las federaciones o ligas correspondientes.

**5. Consideraciones Internacionales**

#### **a) Reglamentos de la Unión Europea (GDPR):**

Si la aplicación tiene usuarios en la Unión Europea, debe cumplir con el Reglamento General de Protección de Datos (GDPR), que es más estricto que las normativas locales.

#### **b) Reglamentaciones de Aplicación Stores:**

Las tiendas de aplicaciones como Google Play y Aplicación Store tienen sus propias políticas para el contenido, recopilación de datos y seguridad, que deben respetarse para la publicación de la aplicación.

### **6. Conclusión**

El cumplimiento del marco legal asegura que la aplicación no solo sea funcional, sino que también opere dentro de los límites de la ley y respete los derechos de todas las partes involucradas. Establecer acuerdos con la FEPAFUT, los equipos y jugadores, además de garantizar la privacidad de los usuarios, son pasos esenciales para evitar conflictos legales y fomentar la confianza en el proyecto.

## **2.4 Sistema de Variables**

En un proyecto de investigación, una variable se define como una característica, atributo o propiedad que puede adoptar diferentes valores o cualidades y que es susceptible de ser medida o analizada. Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), una variable es "una propiedad que puede fluctuar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse". En este sentido, las variables permiten estructurar el problema de investigación, establecer relaciones y formular hipótesis.

### **2.4.1 Definición de Variables:**

Para el desarrollo de una aplicación deportiva que informe sobre resultados, estadísticas, reportajes especiales de equipos y jugadores en las ligas panameñas, se identifican las siguientes variables principales:

#### **1. Variable Dependiente**

La variable dependiente es aquella que se ve influenciada o afectada por los cambios en las variables independientes. Es el efecto o resultado que se pretende explicar o medir.

#### **Definición Conceptual:**

En el contexto del proyecto, la variable dependiente es el nivel de uso y aceptación de la aplicación por parte de los usuarios. Esta mide cómo la población objetivo interactúa y valora la funcionalidad de la aplicación.

Ejemplo de aspectos medibles en la variable dependiente:

- Número de descargas de la aplicación.

- Tiempo promedio de uso.
- Satisfacción de los usuarios (a través de encuestas).
- Incremento en el interés por las competiciones nacionales.

## **2. Variables Independientes**

Las variables independientes son las que el investigador manipula o considera como causas para observar sus efectos en la variable dependiente.

### **Definición Conceptual:**

En este proyecto, las variables independientes se relacionan con las características de la aplicación que podrían influir en su aceptación y uso, en este caso sería el **Contenido proporcionado**.

- Información sobre resultados.
- Estadísticas.
- Reportajes especiales.
- Noticias de las ligas.

### **2.4.2 Definición operacional de la(s) variable(s)**

La definición operacional de las variables se refiere a cómo se medirán en el contexto del proyecto. Esto implica establecer los indicadores, unidades de medida y herramientas específicas que permitirán recolectar datos para evaluar cada variable.

## **CAPÍTULO 3:**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de la Investigación**

##### **Diseño Metodológico: Investigación Descriptiva**

Describir las necesidades informativas y tecnológicas de los usuarios interesados en el fútbol nacional panameño para diseñar una aplicación deportiva que integre resultados, estadísticas y reportajes de equipos y jugadores de las ligas masculina y femenina.

##### **Procedimiento**

###### **Fase 1: Revisión documental**

Análisis de información relevante sobre aplicaciones deportivas existentes y tendencias en el consumo de información digital.

###### **Fase 2: Diseño del instrumento**

Elaboración de cuestionarios con preguntas orientadas a identificar preferencias y necesidades del usuario.

###### **Fase 3: Aplicación de instrumentos**

Distribución de encuestas en plataformas digitales y realización de entrevistas con expertos.

#### **Fase 4: Análisis de datos**

- Procesamiento de datos recolectados mediante herramientas como Excel o SPSS para identificar patrones y tendencias.

#### **Fase 5: Elaboración del informe**

- Interpretación de los resultados y generación de recomendaciones para el diseño de la aplicación.

#### **Plan de Análisis de Datos**

- **Análisis Cuantitativo:** los datos de las encuestas serán analizados estadísticamente para identificar tendencias y porcentajes en la aceptación de funcionalidades propuestas.
- **Análisis Cualitativo:** las entrevistas y observaciones serán interpretadas para extraer percepciones clave y recomendaciones.

#### **Cronograma**

<b>Actividad</b>	<b>Duración</b>	<b>Mes</b>
Revisión documental	2 semanas	Febrero 2025
Diseño de instrumentos	1 semana	Febrero 2025
Recolección de datos	3 semanas	Marzo 2025
Análisis de datos	2 semanas	Abril 2025
Elaboración del informe final	1 semana	Abril 2025

#### **Justificación del Enfoque Descriptivo**

El enfoque descriptivo es ideal para este proyecto porque permitirá recopilar información directa de los usuarios y expertos en el fútbol nacional, lo que ayudará a diseñar una aplicación que responda específicamente a sus intereses y expectativas.

Además, permite identificar las características clave necesarias para el desarrollo tecnológico y funcional del proyecto.

Este diseño de investigación proporcionará una base sólida para tomar decisiones estratégicas en el diseño y lanzamiento de la aplicación.

### **3.2 Población y/o muestra**

**Población:** aficionados al fútbol nacional de Panamá que utilizan dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas, y que consumen contenido deportivo digital.

**Muestra:** una muestra representativa de 75 personas entre 18 y 45 años, seleccionadas mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando variables como edad, género y frecuencia de consumo de información deportiva.

### **3.3 Técnicas e instrumentación de recolección de datos**

Para este proyecto se tomarán en cuenta las siguientes técnicas e instrumentación para la recolección de datos a fin de contar con la información necesaria que sirvan de base para el desarrollo de la aplicación deportiva.

#### **3.3.1 Encuestas**

Se aplicarán encuestas en línea a través de formularios digitales, con preguntas cerradas y escalas tipo Likert para evaluar:

- Preferencias de contenido (estadísticas, reportajes, noticias).
- Frecuencia de consumo de información sobre fútbol.
- Opiniones sobre aplicaciones deportivas existentes.

- Disposición para descargar y usar una nueva aplicación.

### **3.3.2 Entrevistas**

Se realizarán entrevistas con expertos en fútbol nacional (periodistas, entrenadores o directivos de equipos), para conocer su percepción sobre las necesidades informativas del público.

### **3.3.3 Observación**

Se evaluarán aplicaciones deportivas existentes para identificar fortalezas y debilidades en su diseño y funcionalidad.

## **3.4 Procedimientos para la realización**

- **Fase 1:** Revisión documental
- **Fase 2:** Diseño del instrumento
- **Fase 3:** Aplicación de instrumentos
- **Fase 4:** Análisis de datos
- **Fase 5:** Elaboración del informe

### **3.5 Aplicación de Encuestas**

#### **1. Rango de edad**

- 18-25 años
- 26-35 años
- 36-45 años
- 46-55 años
- 56+ años

#### **2. Género**

1. Masculino
2. Femenino
3. Otro

#### **3. Provincia de Residencia**

- Panamá
- Panamá Oeste
- Darién
- Coclé
- Herrera
- Veraguas
- Colón

- Chiriquí
- Bocas del Toro
- Los Santos

#### **4. Frecuencia de consumo**

- Diariamente
- Varias veces/semana
- Semanalmente
- Ocasionalmente
- Nunca

#### **5. Dispositivos utilizados**

- Smartphone
- Tablet
- Computadora
- Televisor
- Otros

## **6. Uso de aplicaciones de fútbol**

- Sí
- No

## **7. Características importantes**

- Resultados en tiempo real
- Estadísticas
- Noticias y reportajes
- Análisis táctico
- Funcionalidades interactivas
- Otros

## **8. Precio suscripción premium**

- Gratuita
- 1-3 dólares
- 4-6 dólares
- 7-10 dólares
- Más de 10 dólares

## **9. Notificaciones push**

- Sí
- No

## **10. Tiempo diario en contenido**

- Menos de 30 minutos
- 30-60 minutos
- 1-2 horas
- Más de 2 horas

## **11. Recomendar la aplicación**

- Definitivamente sí
- Probablemente sí
- No estoy seguro
- Probablemente no
- Definitivamente no

## **12. Probabilidad de descargar**

- Muy probable
- Probable
- Indiferente
- Improbable

- Muy improbable

### 3.6 Aplicación de Entrevistas

**Duración:** 45-60 minutos.

**Perfil del experto:** Analista deportivo con experiencia en tecnología aplicada al fútbol.

**Objetivo:** obtener insights prácticos para el desarrollo de la aplicación, desde contenido hasta monetización y experiencia de usuario.

1. ¿Cuáles son las principales tendencias en el consumo de información deportiva, especialmente en fútbol?
2. ¿Qué características considera esenciales en una aplicación de fútbol?
3. ¿Qué problemas comunes tienen los usuarios con las aplicaciones deportivas existentes?
4. ¿Qué tipo de contenido es más valioso para los aficionados?
5. ¿Cómo podríamos integrar datos en tiempo real de manera efectiva?
6. ¿Qué modelos de monetización funcionan mejor en aplicaciones deportivas?
7. ¿Cuánto estarían dispuestos a pagar los usuarios por una suscripción premium?
8. ¿Qué tecnologías emergentes podrían mejorar una aplicación de fútbol?
9. ¿Cómo podemos garantizar una experiencia de usuario intuitiva?

10. ¿Qué aspectos únicos del fútbol nacional podríamos destacar?
11. ¿Qué oportunidades ve en el fútbol femenino?
12. ¿Qué aplicaciones deportivas considera un referente y por qué?
13. ¿Cómo podríamos diferenciarnos de la competencia?
14. ¿Qué errores comunes deberíamos evitar?
15. ¿Qué métricas considera clave para medir el éxito de la aplicación?

## CAPÍTULO 4

### PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

#### 4.1 Descripción de los resultados

El objetivo de la encuesta fue identificar los hábitos, preferencias y necesidades de los aficionados al fútbol en relación con el consumo de información deportiva, con el fin de guiar el diseño y funcionalidades de una aplicación especializada. Luego del análisis de estos datos me llevan a confirmar la necesidad de una plataforma centrada en **inmediatez, personalización y accesibilidad**.

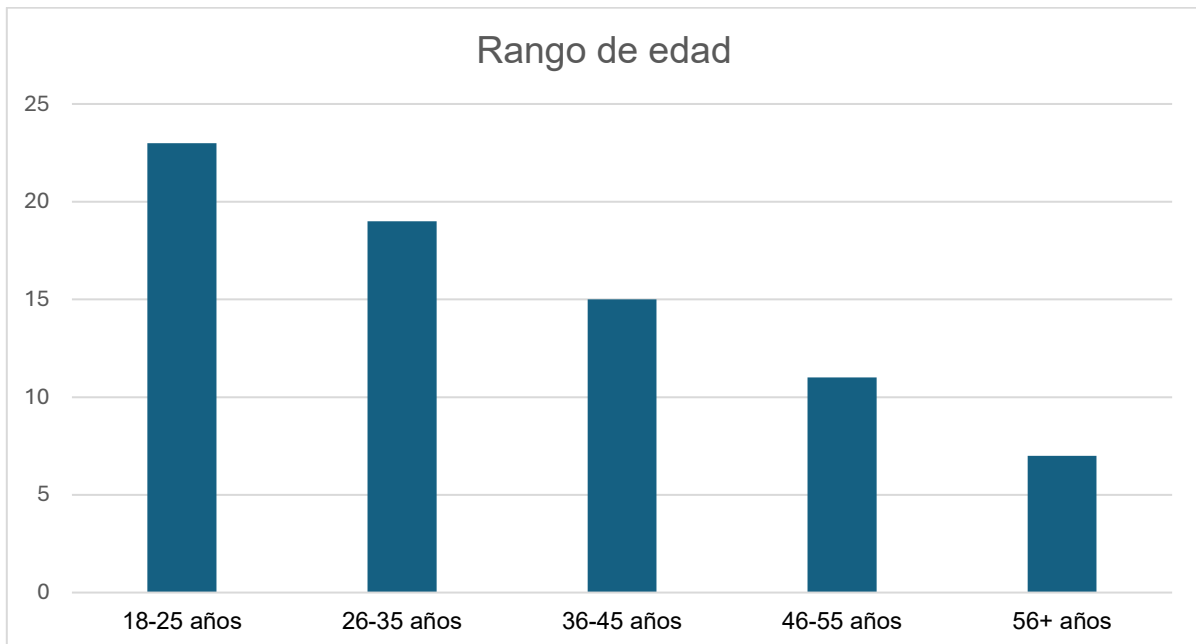
Estos hallazgos permiten priorizar funciones clave, optimizar la experiencia móvil y diseñar estrategias de engagement alineadas con las expectativas del público objetivo, asegurando que la aplicación resuelva problemas reales y se diferencie de la competencia.

## 4.2 Gráficos de las encuestas

### 1. Rango de edad

### Respuestas

18-25 años	23
26-35 años	19
36-45 años	15
46-55 años	11
56+ años	7



### 1. Rango de edad

El 30.67% de los usuarios tiene entre 18-25 años, seguido por un 25.33% entre 26-35 años. Esto refleja un público joven y digital, lo que exige un diseño moderno y funcionalidades ágiles adaptadas a millennials y Gen Z.

## 2. Género

## Respuestas

Masculino

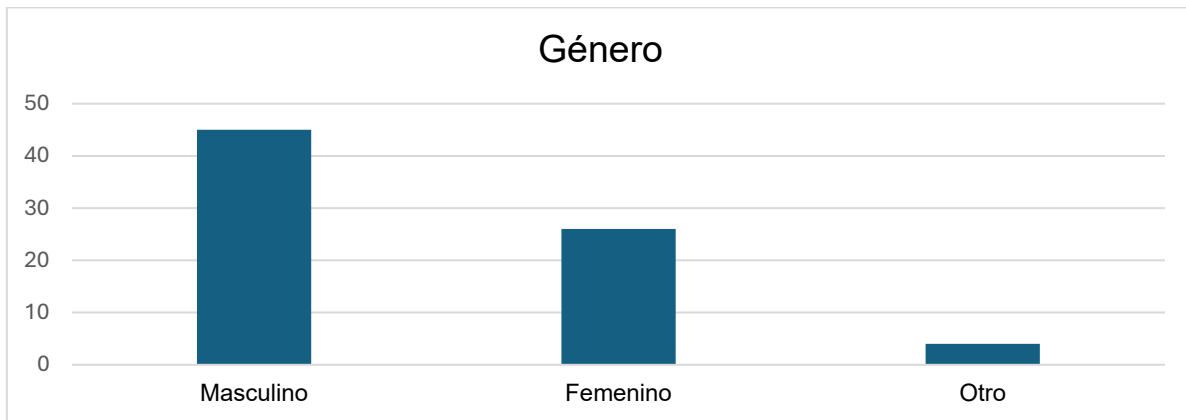
45

Femenino

26

Otro

4



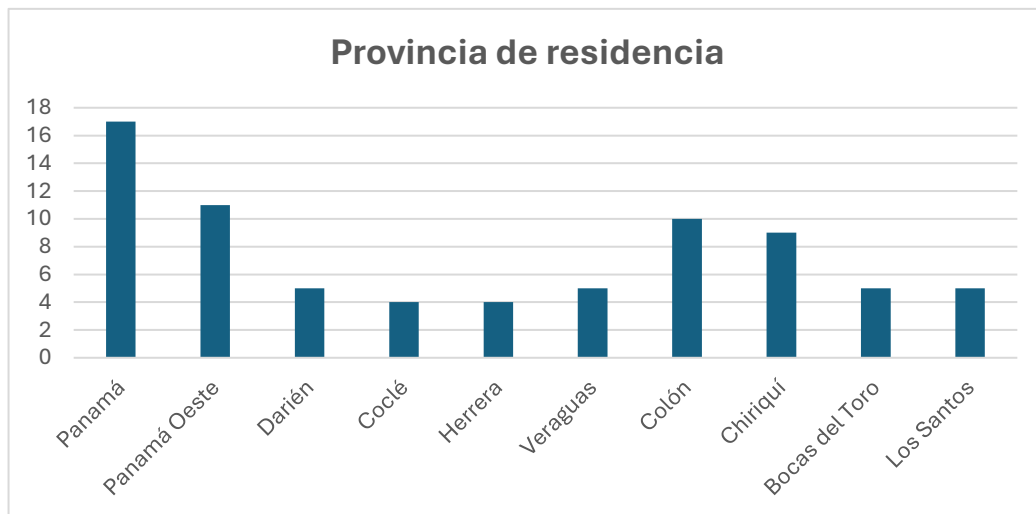
## 2. Género

El 60% son hombres, el 34.67% mujeres y el 5.33% otro. Aunque el fútbol atrae más a hombres, existe un nicho femenino relevante que debe considerarse en estrategias inclusivas.

### 3. Provincia de residencia

### Respuestas

Panamá	17
Panamá Oeste	11
Darién	5
Coclé	4
Herrera	4
Veraguas	5
Colón	10
Chiriquí	9
Bocas del Toro	5
Los Santos	5



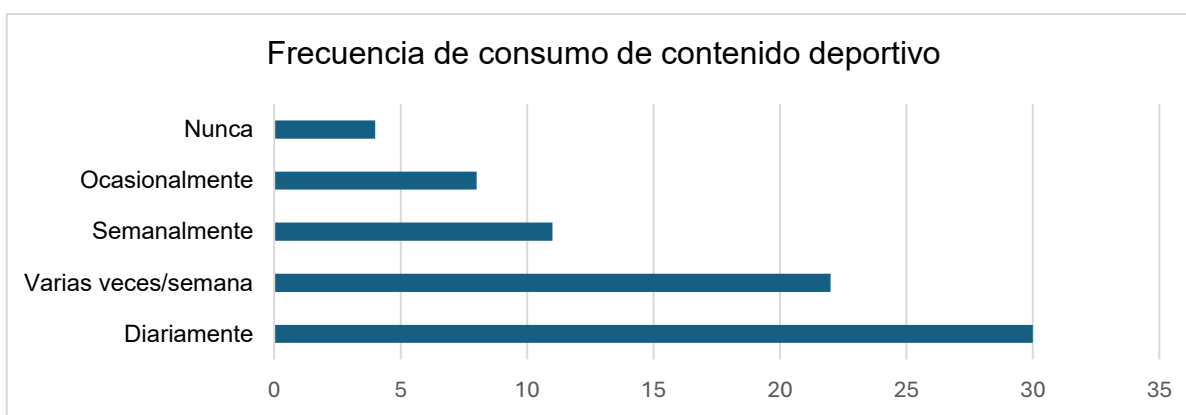
### 3. Provincia de residencia

La mayoría de los encuestados residen en la provincia de Panamá, seguida por Colón y Chiriquí. Provincias como Darién, Herrera y Los Santos presentan la menor cantidad de participantes. Esto indica una mayor oportunidad de crecimiento en áreas urbanas y centrales del país.

#### 4. Frecuencia de consumo

#### Respuestas

Diariamente	30
Varias veces/semana	22
Semanalmente	11
Ocasionalmente	8
Nunca	4



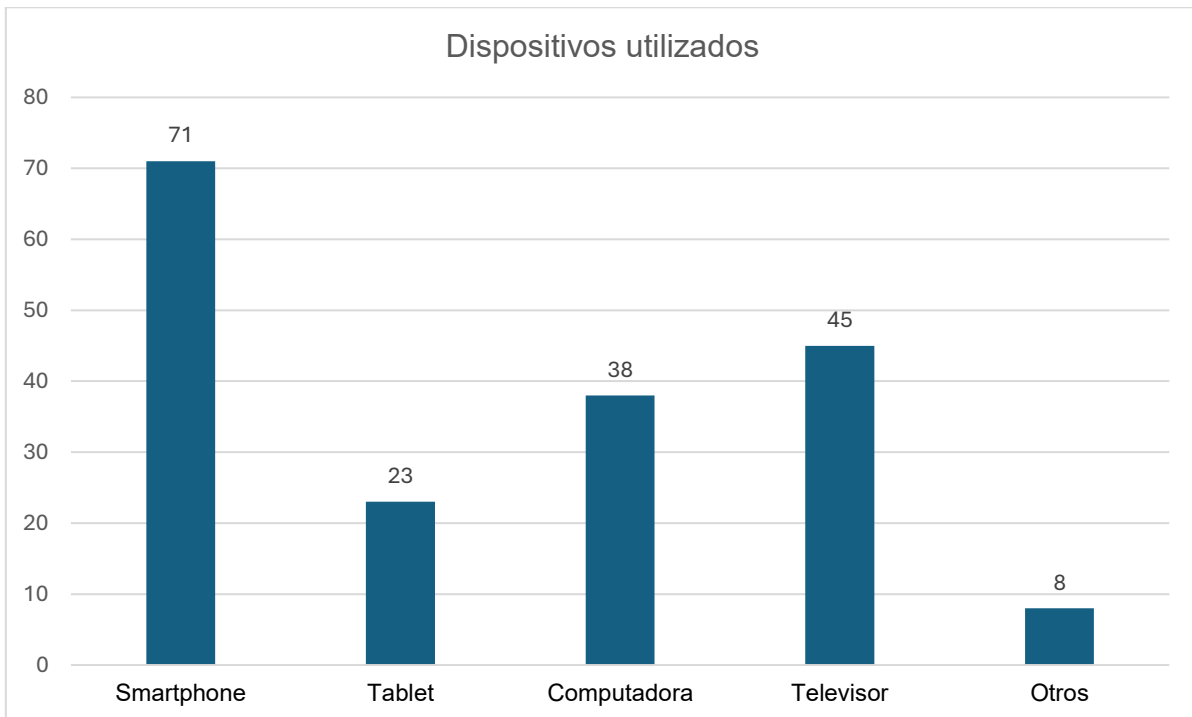
#### 4. Frecuencia de consumo

El 40% consume información deportiva diariamente y el 29.33% varias veces/semana. Esto destaca la necesidad de actualizaciones constantes y contenido dinámico para retener usuarios activos.

## 5. Dispositivos utilizados

## Respuestas

Smartphone	71
Tablet	23
Computadora	38
Televisor	45
Otros	8



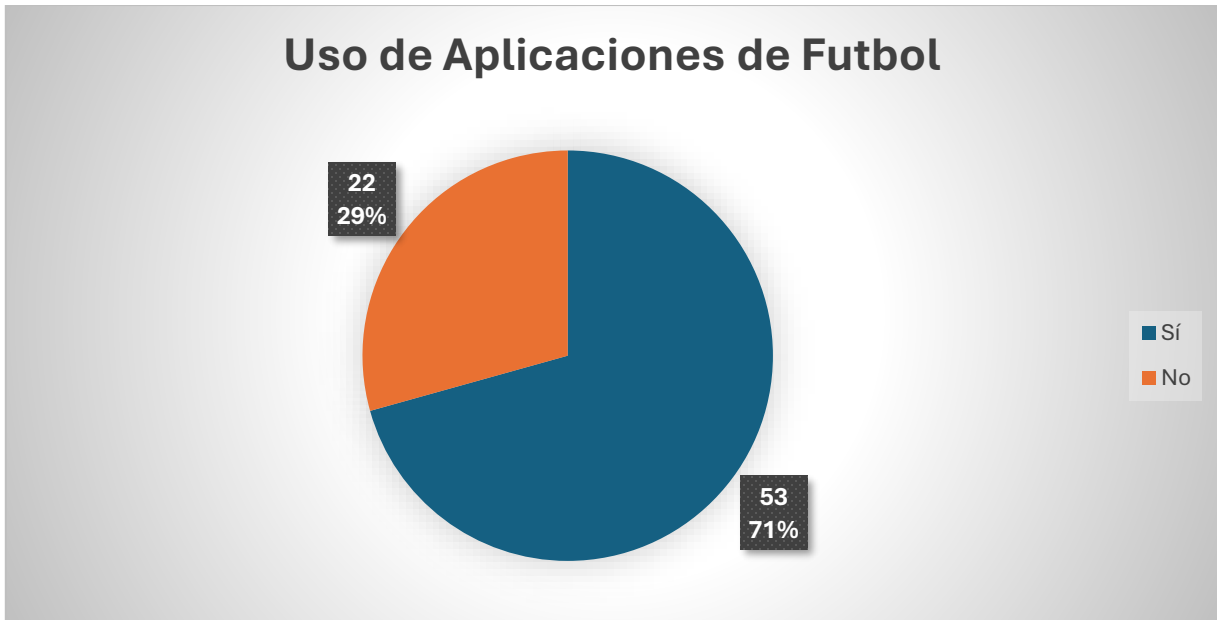
## 5. Dispositivos utilizados

El 94.67% usa smartphones y el 60% televisores. La aplicación debe optimizarse para móviles, pero incluir opciones de sincronización con TV para experiencias multiplataforma.

## 6. Uso de aplicaciones de fútbol

## Respuestas

Sí	53
No	22



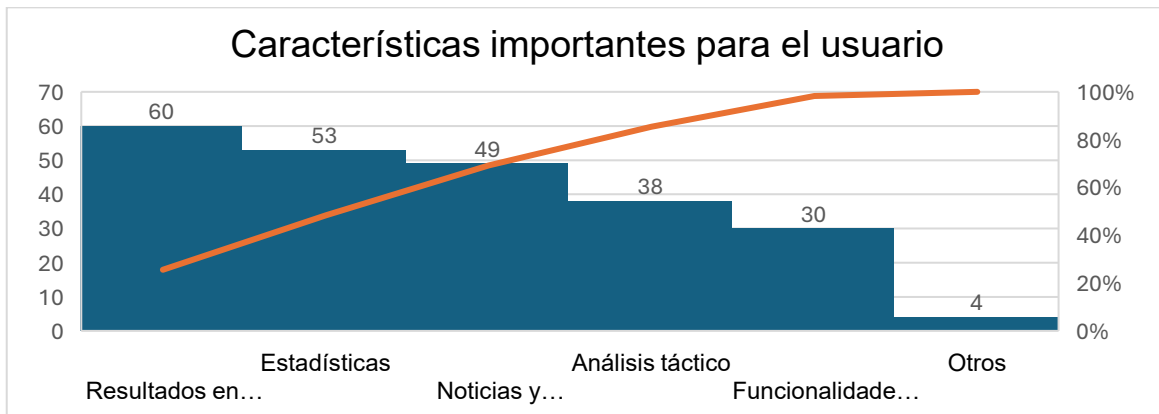
## 6. Uso de la aplicación de fútbol

El 70.67% ya usa aplicaciones deportivas, lo que indica un mercado competitivo. La aplicación debe destacar con contenido exclusivo y diferenciación en UX/UI.

## 7. Características importantes

## Respuestas

Resultados en tiempo real	60
Estadísticas	53
Noticias y reportajes	49
Análisis táctico	38
Funcionalidades interactivas	30
Otros	4



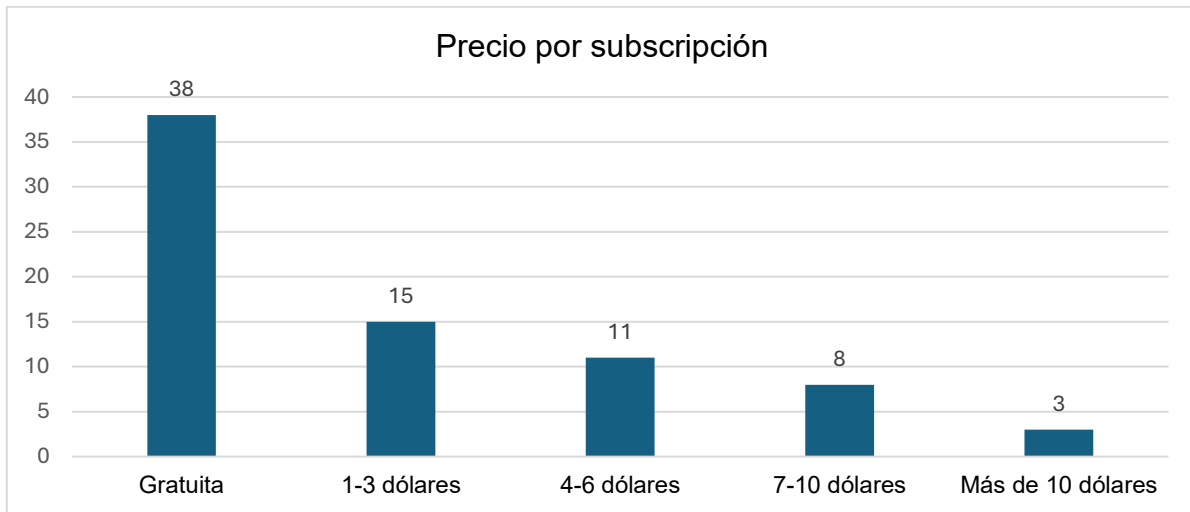
## 7. Características importantes

Resultados en tiempo real (80%), y estadísticas (70.67%), son prioritarias. Estas funcionalidades deben ser el eje central para satisfacer expectativas.

## 8. Precio suscripción premium

## Respuestas

Gratuita	38
1-3 dólares	15
4-6 dólares	11
7-10 dólares	8
Más de 10 dólares	3



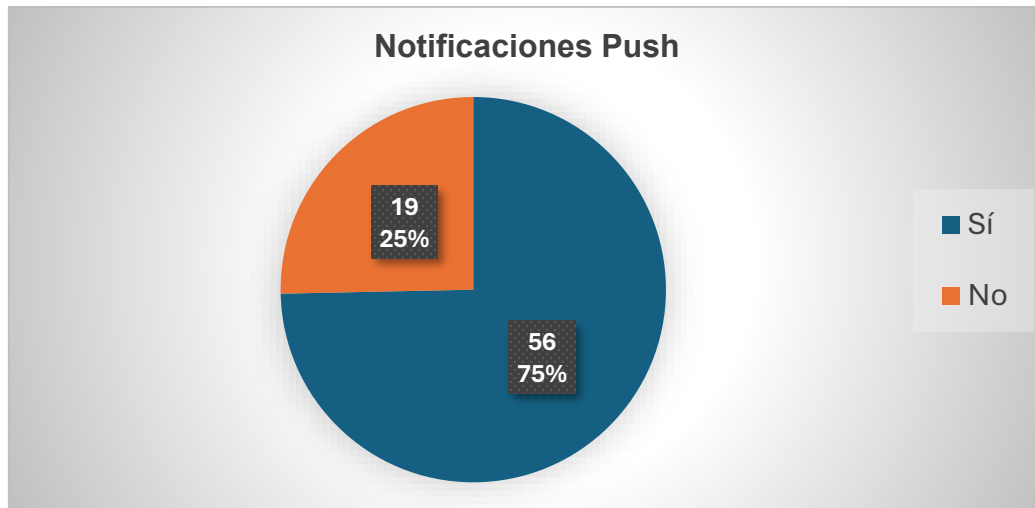
## 8. Precio suscripción premium

El 50.67% prefiere gratuidad, pero un 34.67% pagaría hasta \$6/mes. Un modelo freemium con suscripciones para contenido premium es viable a futuro.

### 9. Notificaciones push

### Respuestas

Sí	56
No	19



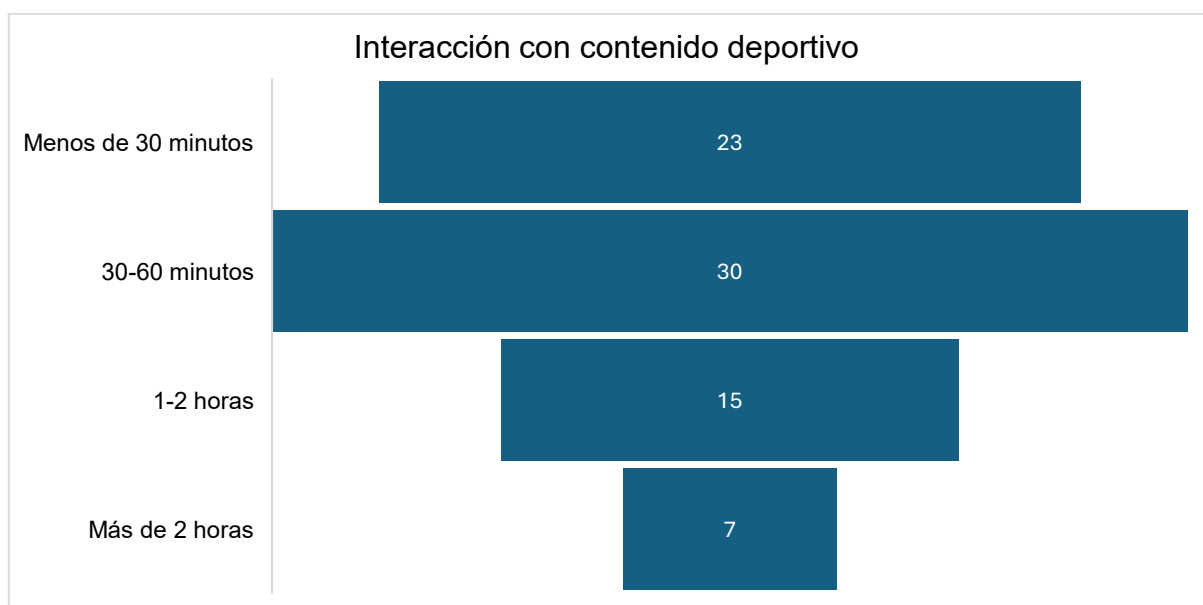
### 9. Notificaciones push

El 74.67% acepta notificaciones si son relevantes. Es clave personalizar alertas por equipo/jugador para evitar saturación.

## 10. Tiempo diario en contenido

## Respuestas

Menos de 30 minutos	23
30-60 minutos	30
1-2 horas	15
Más de 2 horas	7



## 10. Tiempo diario en contenido

El 40% dedica 30-60 minutos diarios. La aplicación debe ofrecer información rápida y accesible, evitando interfaces complejas.

## 11. Recomendar la aplicación

## Respuestas

Definitivamente sí	26
Probablemente sí	30
No estoy seguro	11
Probablemente no	5
Definitivamente no	3



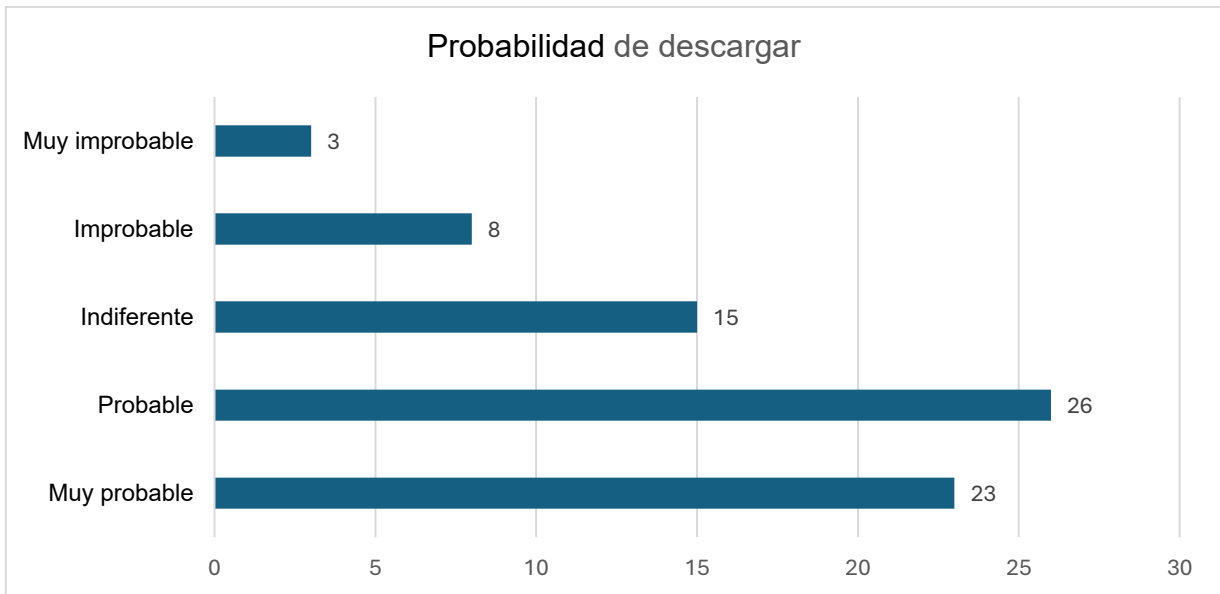
## 11. Recomendar la aplicación

El 74.67% la recomendaría (26% "definitivamente sí", 48% "probablemente sí"). Esto sugiere alto potencial de crecimiento orgánico si se cumplen promesas de valor.

## 12. Probabilidad de descargar

## Respuestas

Muy probable	23
Probable	26
Indiferente	15
Improbable	8
Muy improbable	3



## 12. Probabilidad de descargar

El 65.34% la descargaría (23% "muy probable", 42% "probable"). Esto valida el interés del mercado y justifica la inversión en desarrollo.

### 4.3 Entrevistas

Para complementar la investigación, se realizaron entrevistas a usuarios y analistas deportivos con el objetivo de comprender sus necesidades y expectativas en relación con una aplicación que brinde información sobre fútbol nacional y selecciones a la fanaticada.

#### 4.3.1 Entrevistas a Fanáticos de Fútbol Nacional

Se entrevistó a un grupo de fanáticos del fútbol nacional en Panamá para conocer sus hábitos de búsqueda de información y las dificultades que enfrentan informarse sobre sus equipos y jugadores favoritos.

Antes de realizar la entrevista, es clave identificar información que ayude a:

1. **Entender las necesidades no cubiertas** por las aplicaciones actuales de fútbol.
2. **Priorizar funcionalidades** (ej: resultados en tiempo real, estadísticas, noticias).
3. **Conocer hábitos de consumo** (dispositivos usados, frecuencia de uso).
4. **Identificar frustraciones** (publicidad invasiva, datos desactualizados).
5. **Explorar interés en contenido exclusivo** (análisis tácticos, entrevistas con jugadores).

Entrevistado: Javier López, 28 años, seguidor activo de la Primera División.

### **1. ¿Cómo sueles seguir los partidos e información de la liga nacional?**

**Respuesta:** "Uso redes sociales como Twitter para resultados en vivo, pero a veces la información es confusa. También veo resúmenes en YouTube y entro a páginas web, pero no hay una aplicación que lo centralice todo".

### **2. ¿Qué es lo que más te frustra al buscar información sobre fútbol?**

**Respuesta:** "Que los datos no estén actualizados o que haya que saltar entre varias aplicaciones. Además, las noticias son repetitivas y no profundizan en análisis tácticos".

### **3. ¿Qué funcionalidad te gustaría que tuviera una aplicación ideal de fútbol?**

**Respuesta:** "Resultados en tiempo real con detalles como posesión del balón o tiros al arco, alertas personalizadas de mis equipos favoritos, y una sección de debates con otros fans".

### **4. ¿Pagarías por una aplicación sin publicidad y con contenido exclusivo?**

**Respuesta:** "Sí, si ofrece algo único como entrevistas con jugadores o acceso a transmisiones de entrenamientos. Pagaría hasta \$5 al mes".

### **5. ¿Qué equipo o jugador te gustaría que tuviera más cobertura?**

**Respuesta:** "Los equipos del interior del país y las divisiones inferiores. Siempre quedan opacados por los grandes clubes".

#### **4.3.2 Entrevistas a analistas deportivos**

**Perfil del experto:** analista deportivo con experiencia en tecnología aplicada al fútbol.

**Objetivo:** obtener insights prácticos para el desarrollo de la aplicación, desde contenido hasta monetización y experiencia de usuario.

**1. ¿Cuáles son las principales tendencias en el consumo de información deportiva, especialmente en fútbol?**

**Respuesta:** "Hoy los usuarios buscan inmediatez y personalización. Quieren resultados en tiempo real, notificaciones personalizadas y contenido exclusivo, como análisis tácticos o entrevistas con jugadores. También hay un creciente interés en el fútbol femenino y las ligas menores."

**2. ¿Qué características considera esenciales en una aplicación de fútbol?**

**Respuesta:** "Resultados en tiempo real, estadísticas detalladas y un diseño intuitivo son imprescindibles. Además, funcionalidades como pronósticos de partidos o comunidades de aficionados pueden aumentar el engagement."

**3. ¿Qué problemas comunes tienen los usuarios con las aplicaciones deportivas existentes?**

**Respuesta:** "Muchas aplicaciones saturan con publicidad o notificaciones excesivas. También suelen tener interfaces complicadas o datos desactualizados, lo que frustra a los usuarios."

**4. ¿Qué tipo de contenido es más valioso para los aficionados?**

**Respuesta:** "Los resultados en tiempo real y las estadísticas son lo más buscado, pero también valoran los análisis tácticos y las noticias exclusivas. El contenido visual, como resúmenes de partidos, tiene mucho impacto."

5. ¿Cómo podríamos integrar datos en tiempo real de manera efectiva?

**Respuesta:** "Usar APIs confiables y diseñar una interfaz clara que destaque la información clave, como goles o tarjetas. Las notificaciones push deben ser precisas y oportunas."

6. ¿Qué modelos de monetización funcionan mejor en aplicaciones deportivas?

**Respuesta:** "Las suscripciones premium son efectivas si ofrecen valor añadido, como contenido exclusivo o estadísticas avanzadas. La publicidad también funciona, pero debe ser no intrusiva."

7. ¿Cuánto estarían dispuestos a pagar los usuarios por una suscripción premium?

**Respuesta:** "Depende del mercado, pero en general, los usuarios pagarían entre 3 y 6 dólares al mes por una suscripción que ofrezca contenido exclusivo y sin publicidad."

8. ¿Qué tecnologías emergentes podrían mejorar una aplicación de fútbol?

**Respuesta:** "La inteligencia artificial para personalizar contenido y la realidad aumentada para experiencias inmersivas, como ver estadísticas durante un partido en vivo."

9. ¿Cómo podemos garantizar una experiencia de usuario intuitiva?

**Respuesta:** "Un diseño limpio, navegación sencilla y opciones de personalización son clave. Realizar pruebas con usuarios antes del lanzamiento también es fundamental."

**10. ¿Qué aspectos únicos del fútbol nacional podríamos destacar?**

**Respuesta:** "El fútbol nacional tiene una pasión única. Podrían destacarse historias de jugadores locales, datos históricos de equipos y cobertura de ligas menores."

**11. ¿Qué oportunidades ve en el fútbol femenino?**

**Respuesta:** "El fútbol femenino está creciendo rápidamente. Incluir cobertura de ligas femeninas y contenido exclusivo podría atraer a un público nuevo y comprometido."

**12. ¿Qué aplicaciones deportivas considera un referente y por qué?**

**Respuesta:** "FotMob y OneFootball son referentes por su diseño intuitivo y datos en tiempo real. También destacan por su personalización y contenido exclusivo."

**13. ¿Cómo podríamos diferenciarnos de la competencia?**

**Respuesta:** "Ofreciendo contenido local exclusivo, integrando funcionalidades interactivas y garantizando una experiencia de usuario superior. La personalización es clave."

**14. ¿Qué errores comunes deberíamos evitar?**

**Respuesta:** "Eviten saturar con publicidad o notificaciones. También es crucial no lanzar una aplicación con bugs o datos desactualizados, ya que eso aleja a los usuarios."

**15. ¿Qué métricas considera clave para medir el éxito de la aplicación?**

**Respuesta:** "Retención de usuarios, tiempo de uso diario, tasa de conversión a suscripciones premium y feedback de los usuarios son métricas esenciales."

## **CAPÍTULO 5**

### **PRESENTACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

#### **5.1 Presentación y Desarrollo de la Propuesta**

La propuesta de esta investigación consiste en el desarrollo de una aplicación móvil diseñada para brindar información confiable, centralizada y actualizada sobre el fútbol nacional, incluyendo resultados en tiempo real, estadísticas detalladas, calendarios de partidos, noticias verificadas y análisis tácticos. La aplicación permitirá a los aficionados acceder a datos clave como alineaciones, goles, tarjetas, posesión del balón y rendimiento de jugadores, mejorando su experiencia como seguidores. Además, incorporará funcionalidades prioritarias identificadas por los usuarios, como notificaciones personalizadas (por equipo o liga), comunidades interactivas para debates entre fans, y un sistema de suscripción premium con contenido exclusivo (entrevistas, transmisiones de entrenamientos).

Esta herramienta digital facilitará la toma de decisiones de los usuarios al eliminar la fragmentación de información que actualmente existe en múltiples plataformas, ofreciendo un hub unificado para seguir el fútbol nacional. Asimismo, beneficiará a clubes y ligas al aumentar su visibilidad, fomentar el engagement con los aficionados y proporcionar métricas útiles para estrategias deportivas y comerciales.

#### **5.2 Justificación**

En la era digital actual, el consumo de información deportiva, especialmente en el ámbito del fútbol nacional, enfrenta desafíos significativos debido a la fragmentación

de datos, la falta de actualización en tiempo real y la ausencia de personalización en las plataformas existentes.

Este proyecto surge como respuesta a dichas problemáticas, proponiendo una **aplicación móvil especializada en fútbol nacional** que centralice información verificada, ofrezca funcionalidades interactivas y se adapte a las preferencias específicas de los usuarios.

### 5.3 Objetivos de la Propuesta

- Centralizar información confiable y actualizada
- Ofrecer funcionalidades prioritarias para los usuarios
- Mejorar la experiencia del usuario con personalización
- Fomentar la interacción comunitaria

### 5.4 Mecanismos para la Implantación

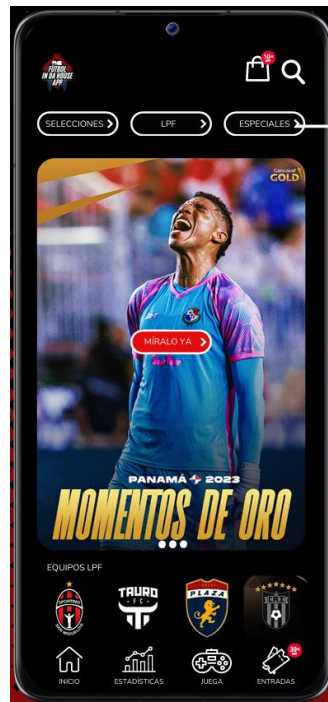
La implantación de la aplicación se llevará a cabo en varias fases:

1. **Investigación y Diseño:** validar necesidades de usuarios y definir la estructura de la aplicación.
2. **Desarrollo Tecnológico:** construir la aplicación con funcionalidades prioritarias.
  - **Proveedor de Nube:** para garantizar la escalabilidad y seguridad de los datos, la aplicación se alojará en la nube de **Amazon Web Services (AWS)**" (o Google Cloud, Microsoft Azure, etc.).
  - **Servicio de Base de Datos Específico:** se utilizará **Amazon RDS (Relational Database Service)** para gestionar la base de

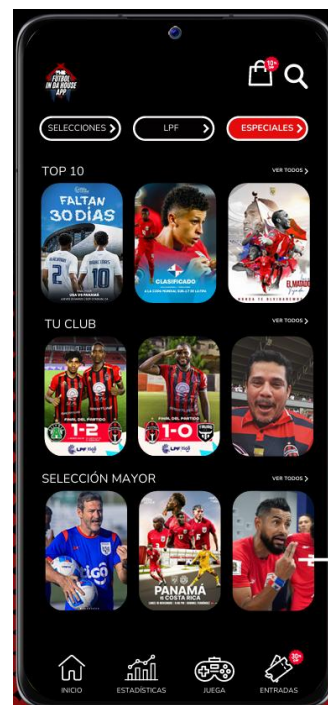
datos principal, lo que permite un escalado automático de la capacidad a medida que crece el número de usuarios y la cantidad de información. Los archivos multimedia, como imágenes y videos, se almacenarán en **Amazon S3** para optimizar la velocidad de entrega.

- **Política de Respaldo y Seguridad (Backups):** la elección de un proveedor como AWS también garantiza la integridad de la información, ya que se configurarán **respaldos (backups) automáticos y periódicos** de la base de datos. Esto previene la pérdida de datos ante cualquier fallo técnico y asegura la recuperación de la información histórica de los torneos, equipos y jugadores.
  - **Actualización de la información:** la información estará enlazada con la página de la Liga Panameña de Fútbol (LPF) y la página de la FEPAFUT, las cuales de manera automática estarían actualizando el contenido de la aplicación.
3. **Pruebas Piloto:** validar rendimiento y experiencia de usuario con público real.
  4. **Optimización y Ajustes:** perfeccionar la aplicación basándose en el feedback.
  5. **Lanzamiento y Expansión:** posicionar la aplicación en el mercado y escalar su alcance.

## 6. Diseño de la propuesta:



Borrador con las principales pantallas de la aplicación incluyendo estadísticas de jugadores.



Borrador con las principales pantallas de la aplicación incluyendo menú, Buscar, Inicio, estadísticas, juego y compra de ticket.

## **5.5 Análisis de los Costos de Implantación**

Los costos de implantación incluyen:

- Desarrollo de software y diseño de interfaz.
- Servidores y almacenamiento en la nube.
- Seguridad y protección de datos.
- Estrategias de marketing.
- Mantenimiento y actualizaciones.

Se realizará un análisis financiero para analizar la viabilidad del proyecto.

## **5.6 Análisis de los Beneficios**

Los principales beneficios que destacar de la aplicación:

- Información centralizada y en tiempo real
- Personalización inteligente
- Acceso a estadísticas avanzadas
- Comunidad interactiva
- Beneficios para clubes y ligas

## 5.8 Plan de Medios

### 5.8.1 Objetivo General

Promocionar la aplicación móvil de fútbol nacional para alcanzar 10,000 descargas en los primeros 3 meses, posicionándola como la plataforma líder en información en tiempo real, estadísticas avanzadas y comunidad interactiva para aficionados.

### 5.8.2 Público Objetivo

- **Demográfico:** hombres (60%), y mujeres (35%), de 18 a 35 años. Residentes en zonas urbanas con acceso a smartphones (94.67% según encuesta).
- **Psicográfico:** aficionados al fútbol nacional, consumidores activos de redes sociales, interesados en tecnología y análisis deportivos.
  - **Segmento detallado del público objetivo:**
    - **El Fanático Leal ("El Ultra"):**
    - **Demografía:** hombre de 20 a 30 años, seguidor incondicional de un solo equipo de la LPF (ej. Tauro FC, Plaza Amador, etc.).
    - **Comportamiento:** asiste a los estadios con frecuencia, compra mercancía oficial y consume todo tipo de contenido relacionado con su club.
    - **Necesidad en la App:** busca noticias exclusivas de su equipo, estadísticas detalladas de sus jugadores favoritos y un espacio para debatir con otros fanáticos del mismo club.
    - **El Analista de Datos Aficionado:**

- **Demografía:** hombre o mujer de 25 a 40 años, con interés en la tecnología y el análisis deportivo.
- **Comportamiento:** no sigue necesariamente a un solo equipo, sino a toda la liga. Disfruta comparando estadísticas, analizando el rendimiento y haciendo predicciones.
- **Necesidad en la App:** valora las estadísticas avanzadas en tiempo real (posesión, tiros al arco), análisis tácticos de los partidos y un historial completo de enfrentamientos.
- **El Seguidor Social y Ocasional:**
  - **Demografía:** joven de 18 a 25 años, tanto hombre como mujer.
  - **Comportamiento:** sigue el fútbol como una actividad social. Se informa principalmente a través de redes sociales y se engancha más durante fases finales del torneo o partidos de la selección nacional.
  - **Necesidad en la App:** busca resultados rápidos, resúmenes en video, notificaciones de goles y funcionalidades interactivas como encuestas o votaciones para compartir con amigos.
- **El Profesional de la Industria (Periodista/Jugador/Directivo):**
  - **Demografía:** adulto de 28 a 50 años.
  - **Comportamiento:** utiliza la información con fines profesionales.
  - **Necesidad en la App:** requiere una base de datos centralizada, confiable y actualizada para análisis, reportajes o seguimiento del rendimiento.

### 5.8.3 Estrategia de Medios

- **Enfoque digital-first:** priorizar canales móviles y redes sociales, alineados con el uso masivo de smartphones (94.67%).
- **Contenido hiperpersonalizado:** segmentar mensajes por equipos favoritos, ubicación y preferencias de contenido.
- **Alianzas estratégicas:** colaborar con clubes locales e influencers deportivos para ampliar alcance.

### 5.8.4 Canales de Difusión y Acciones

#### Medios Digitales

- Google Ads & SEO:
  - **Campañas con palabras clave:** "resultados fútbol en vivo", "estadísticas liga nacional".
  - Optimización ASO (Aplicación Store Optimization), para mejorar visibilidad en tiendas de aplicaciones.

#### Marketing de Contenidos:

- Blog con análisis tácticos y videos en YouTube/Instagram Reels: "Cómo usar la aplicación para seguir a tu equipo".
- Newsletter semanal con resúmenes de partidos y datos exclusivos.
- Medios Tradicionales

#### Radio & Televisión Local:

Cuñas en programas deportivos de radio (ej: entrevistas con narradores).

Apariciones en canales deportivos regionales para demostraciones en vivo de la aplicación.

### **Prensa y Revistas:**

Artículos patrocinados en suplementos deportivos de periódicos nacionales.

### **Estrategias BTL (Below the Line)**

Eventos y Activaciones:

- **Stands en estadios durante partidos:** "Descarga la aplicación y gana entradas VIP".
- **Concursos en redes:** "Predice el marcador y gana una suscripción premium".

### **Alianzas Estratégicas:**

Acuerdos con clubes para promoción cruzada (ej: logo en camisetas, menciones en redes).

Colaboración con cafeterías deportivas para ofrecer descuentos a usuarios de la aplicación.

### **5.8.5 Cronograma de Implementación**

<b>Meses</b>	<b>Acciones</b>
1-2	Campaña teaser en redes: "Próximamente, el futuro del fútbol en tu móvil".
3	Lanzamiento oficial + anuncios en Google Ads y alianzas con influencers.
4-6	Eventos en estadios y concursos en redes sociales.

7-9	Campañas de retención: "Trae un amigo, gana 1 código de descuento para entradas de la LPF".
10-12	Expansión a ligas femeninas y cobertura en medios tradicionales.

### 5.8.6 Indicadores de Éxito

#### Cuantitativos:

- 10,000 descargas en 3 meses.
- Retención a 30 días: 30%.

#### Cualitativos:

- Reseñas de 4.5/5 en Aplicación Store y Google Play.
- Mención en al menos 5 medios deportivos nacionales.

### 5.8.7 Presupuesto Estimado

Concepto	Costo (USD)
Google Ads & SEO	\$15,000
Marketing de Contenidos	\$10,000
Radio & TV Local	\$25,500
Eventos BTL	\$20,000
Alianzas Estratégicas	\$10,000
Total	\$80,500

## 5.9 Análisis de los Beneficios

El desarrollo e implantación de la aplicación seguirá el siguiente cronograma:



## **5.10 Conclusiones**

Las conclusiones del estudio reflejan una demanda insatisfecha, ya que se evidencia la necesidad de una aplicación que centralice la información sobre el fútbol nacional. Un gran número de usuarios prioriza el acceso a resultados en tiempo real y la disponibilidad de estadísticas detalladas, lo que indica que las plataformas actuales no ofrecen una solución integral y obligan a los aficionados a recurrir a múltiples fuentes para obtener la información deseada. Asimismo, se han identificado funcionalidades clave que los usuarios demandan, tales como notificaciones personalizadas, la posibilidad de interactuar en comunidades y acceder a contenido exclusivo como análisis tácticos y entrevistas. Se presentan, además, oportunidades de diferenciación que pueden marcar la diferencia frente a la competencia, como destacar la cobertura del fútbol femenino y de las ligas menores, así como ofrecer una experiencia móvil optimizada que minimice el consumo de batería y datos.

### **5.11 Recomendaciones.**

En cuanto a las recomendaciones, se sugiere priorizar el desarrollo de las funcionalidades más demandadas, enfocándose en la integración de resultados en tiempo real, estadísticas avanzadas y notificaciones personalizadas, lo que garantizará una rápida adopción por parte de los usuarios. Es fundamental diseñar la aplicación de manera que esté centrada en el uso móvil, optimizándola para smartphones mediante una interfaz intuitiva y personalizable, por ejemplo, permitiendo la selección de equipos favoritos durante el proceso de incorporación.

## BIBLIOGRAFÍA

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods aplicaciones* (4ª ed.). Sage Publications.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15ª ed.). Pearson.

Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. Morgan Kaufmann Publishers.

Norman, D. (2016). *El diseño de los objetos cotidianos* (Edición revisada). Paidós.

López, J. M., & Fernández, F. (2018). *Marketing digital: Estrategias para optimizar la presencia online*. ESIC Editorial.

Del Campo, E. (2019). *Gestión deportiva: Planificación, organización y control*. Editorial Síntesis.

Santesmases, M. (2020). *Marketing: Conceptos y estrategias* (7.ª ed.). Pirámide.

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2011). *Generación de modelos de negocio*. Deusto.

## **ANEXO**

### DECLARACIÓN JURADA

Yo, Nelson Humberto Ruíz Grimaldo con cédula No. 8-757-2213, estudiante de la carrera de Maestría de Marketing y Publicidad con Énfasis en Medios Digitales declaro bajo la gravedad del juramento, que el material que aparece en este proyecto de grado es mi producción intelectual, en razón de lo cual exoneró a la Universidad Latina de Panamá de cualquier responsabilidad relacionada con este aspecto.

Firmado:  \_\_\_\_\_

Cédula: 8-757-2213



UNIVERSIDAD  
LATINA de Panamá  
VERBUM RESURGIT IN SAPIENTIA

SEDE SEDE CENTRAL - PANAMÁ

FORMULARIO DE ENTREGA DE PROYECTO FINAL DE GRADUACIÓN

*Nota: Llenar este formulario a máquina de escribir. Entregar este formulario junto con el Proyecto Final de Graduación y los Paz y Salvo.*

Por este medio, notifico que el Proyecto  
titulado **ELABORACIÓN DE UNA APLICACIÓN QUE BRINDE INFORMACIÓN SOBRE FUTBOL  
NACIONAL Y SELECCIONES PARA LA FANATICADA.**

correspondiente al estudiante **NELSON HUMBERTO RUIZ GRIMALDO**  
De la carrera **MAESTRÍA EN PUBLICIDAD Y MERCADEO CON ÉNFASIS EN MEDIOS DIGITALES**

Doy fe que he revisado y autorizado la entrega del Proyecto Final de Graduación (Documento Final), a Secretaría Académica, por reunir los requisitos y acatamientos exigidos por la Universidad Latina de Panamá y sugiere se le asigne la fecha para su defensa oral (sustentación).

*Autorización del Director del Proyecto Final de Graduación:*

Nombre del Profesor Director Victor X Caballero

Firma de Autorización [Firma]

Teléfono 6130-2979

*Autorización del Profesor responsable del Curso Proyecto Final de Graduación:*

Nombre del Profesor Inés De León

Firma de Autorización [Firma]

Teléfono 6612-2171

*En caso de revisión de un Profesor de Español*

Notifico que doy fe que el documento cumple satisfactoriamente con todos los requisitos formales de ortografía y de redacción exigidos por el idioma español.

Nombre del Profesor de Español

Autorización

Firma del Estudiante [Firma]

Fecha de Entrega \_\_\_\_\_

Recibido por \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_



Yo, NELSON HUMBERTO RUIZ GRIMALDO, con cédula de identidad No. 8-757-2213, en éste cuatrimestre PRIMER CUATRIMESTRE, comparezco respetuosamente ante las autoridades académicas, para solicitar la aprobación por parte de la Universidad del Tema de mi Trabajo de Graduación para optar por el título de MAESTRÍA EN PUBLICIDAD Y MERCADEO CON ÉNFASIS EN MEDIOS DIGITALES

1. **TEMA:**

**ELABORACIÓN DE UNA APLICACIÓN QUE BRINDE INFORMACIÓN SOBRE FUTBOL NACIONAL Y SELECCIONES PARA LA FANATICADA.**

1.1. Problemas a Investigar:

ACTUALMENTE EXISTE UN INCREMENTO DE LA DEMANDA DE INFORMACIÓN DE LOS DIFERENTES EQUIPOS DE PRIMERA Y SEGUNDA DIVISIÓN Y LOS MEDIOS TRADICIONALES NO SON CAPACES DE CUBRIR DICHA DEMANDA, DEBIDO A QUE OFRECEN UNA OFERTA DEPORTIVA MUY VARIADA MIENTRAS QUE LOS MEDIOS DIGITALES HAY POCO CONTENIDO DE ESTE TEMA; POR LO QUE HE IDENTIFICADO UNA NECESIDAD POR PARTE DEL PÚBLICO QUE DISFRUTA DEL FUTBOL NACIONAL YA QUE NO CUENTA CON UN MEDIO "APLICACIÓN" QUE INTEGRE EN UN SOLO LUGAR

1.2. Razones por las que escoge este tema:

EL MOTIVO POR EL CUAL SE DESARROLLÓ ESTA APLICACIÓN ES APORTAR AL FUTBOL NACIONAL INFORMANDO AL PÚBLICO INTEGRANDO EN UN SOLO LUGAR INFORMACIÓN DE ACTUALIDAD Y CONTENIDO ORIGINAL DE VALOR DE MANERA FÁCIL Y RÁPIDA DESDE CUALQUIER LUGAR 24/7.

2. **OBJETIVOS:**

DESARROLLAR UNA APLICACIÓN QUE INTEGRE INFORMACIÓN DE ACTUALIDAD Y CONTENIDO ORIGINAL DE ALTO VALOR PARA LA FANATICADA DEL FUTBOL NACIONAL Y SELECCIONES.

2.2. Objetivos Específicos:

- CONOCER EL CALENDARIO DE PARTIDOS DE TODA LA TEMPORADA DEL FUTBOL NACIONAL Y DATOS ESTADÍSTICOS ACTUALIZADOS DE LPF, LFF, LIGA PROM Y SELECCIONES NACIONALES.
- DISEÑAR Y DESARROLLAR LA APLICACIÓN PARA ATENDER LA DEMANDA DEL PÚBLICO FANÁTICO DEL FUTBOL NACIONAL.
- DESARROLLO DE UN PLAN DE MEDIO PARA LA COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA DEL LANZAMIENTO DE LA APLICACIÓN AL PÚBLICO A TRAVÉS DE UNA CAMPAÑA PUBLICITARIA MASIVA.
- REALIZAR UN ANÁLISIS COSTO/BENEFICIOS DEL DESARROLLO DE LA APLICACIÓN EN FUNCIÓN AL CÁLCULO DEL PRESUPUESTO ASIGNADO PARA DISEÑO, DESARROLLO DE LA APLICACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE UN PLAN DE MEDIOS PARA LA ESTRATEGIA PUBLICITARIA DE COMUNICACIÓN.

3. **APORTES:**

CON LA CRECIENTE DIGITALIZACIÓN, LOS FANÁTICOS DEMANDAN INFORMACIÓN EN TIEMPO REAL, UNA APLICACIÓN QUE OFREZCA RESULTADOS, HORARIOS, ESTADÍSTICAS Y REPORTAJES DE NUESTRO FUTBOL NACIONAL PERMITE A LOS USUARIOS MANTENERSE INFORMADOS DE MANERA INMEDIATA, DESDE CUALQUIER LUGAR Y EN CUALQUIER MOMENTO. ESTO NO SOLO FORTALECE LA CONEXIÓN ENTRE LOS FANÁTICOS Y EL FÚTBOL NACIONAL, SINO QUE TAMBIÉN CREA UNA COMUNIDAD MÁS INFORMADA, COMPROMETIDA LO QUE ESPERO NOS ACERQUE A UNA CULTURA FUTBOLÍSTICA DE PRIMER MUNDO.

A continuación puede sugerir el Director para el desarrollo de la investigación, Pero no es definitivo, ya que las autoridades académicas evaluarán su recomendación y luego le informará oficialmente.

Director recomendado: Victor X. Caballero



Firma del (los) alumno (a)



Firma del Director recomendado

Anés De León

Firma del Profesor de Proyecto Final de Graduación

**PARA USO EXCLUSIVO DE LA UNIVERSIDAD**

El tema está:	Director Asignado: _____
	Aprobado por el Decano de la Facultad: _____
Aprobado ( )	_____
Denegado ( )	_____
Fecha:	_____
OBSERVACIONES:	_____
	_____
	_____
	_____
	_____

Nota: Los estudiantes que realizarán investigaciones de la empresa o institución en la cual laboran, tendrán que adjuntar a esta solicitud una carta que indique la aprobación por parte de su jefe inmediato, en la cual autoriza que el alumno realice la misma.

Original: Registro / Copia: Estudiante

Panamá, 20 de agosto de 2025.

Sres.  
**UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ**  
E. S. D.

Estimados Señores:

La (El) suscrita (o) notifica haber revisado por solicitud de el (la) estudiante Nelson Humberto Rviz Grimaldo con cédula de identidad personal N° 8-757-2213, el proyecto de Investigación Final Graduación titulado "Elaboración De Una Aplicación Que Brinde Información Sobre Fútbol Nacional Y Selecciones A LA Fanaticada.", y a su vez doy fe de que el documento cumple satisfactoriamente con todos los requisitos formales de ortografía y de redacción exigidos por el idioma español.

Atentamente,

Erith A. Gyal P.  
Firma del Profesor de Español  
# 206597.

**NOTA:** Este es un formato de carta para el o la profesor (a) de español que le revise el proyecto final de graduación

# UNIVERSIDAD DE PANAMA

LA FACULTAD DE

*Filosofía, Letras y Educación*

EN VIRTUD DE LA POTESTAD QUE LE CONFIEREN LA LEY Y EL ESTATUTO UNIVERSITARIO,  
HACE CONSTAR QUE

*Edith Amparo González Pérez*

HA TERMINADO LOS ESTUDIOS Y CUMPLIDO CON LOS REQUISITOS  
QUE LE HACEN ACREEDOR AL TITULO DE

*Profesora de Segunda Enseñanza  
con Especialización en Español*

Y EN CONSECUENCIA, SE LE CONCEDE TAL GRADO CON TODOS LOS DERECHOS,  
HONORES Y PRIVILEGIOS RESPECTIVOS, EN TESTIMONIO DE LO CUAL SE LE EXPIDE  
ESTE DIPLOMA EN LA CIUDAD DE PANAMA A LOS *Trece*

DIAS DEL MES DE *marzo* DE MIL NOVECIENTOS *ochenta y cuatro*.

Secretario General

Diploma *2280V*

Identificación Personal

*41-1320*

*[Signature]*  
Decano

*[Signature]*  
Rector

# *206597*

**REPÚBLICA DE PANAMÁ**  
**TRIBUNAL ELECTORAL**  
**Edith Amparo**  
**Gonzalez Perez**


6-41-1328

NOBRE USUAL  
FECHA DE NACIMIENTO: 07-SEP-1955  
LUGAR DE NACIMIENTO: HERRERA, CHITRE  
SEXO: F TIPO DE SANGRE:  
EXPEDIDA: 09-AGO-2018 EXPIRA: 09-AGO-2028





*Edith A. Gonzalez P.*

**TE TRIBUNAL ELECTORAL**  
LA JUSTICIA LA GARANTIZA TODOS



6-41-1328



TE0A010008