

Presentación de

# **ROYAL BLACKJACK**

---

Según la Aerodinamica la abeja no debería poder volar.



Lo bueno es que ella no sabe de Aerodinamica.

# INTRODUCCIÓN

---

- ✘ Este documento tiene por objeto realizar una presentación del Proyecto Royal Blackjack. Incluye:
  - + Promotor del Proyecto
  - + Datos de Interés
  - + Descripción General
  - + Presupuesto
  - + ¿Por qué invertir en este Proyecto?
  - + Opciones de Inversión



# PROMOTOR DEL PROYECTO

- ✘ Jorge Izaguirre O. C.I. 0915783641. 32 años. Reside en Guayaquil, Urdesa Norte.
- ✘ Economista titulado en la ESPOL con maestría en Finanzas y Proyectos.
- ✘ Docente Universitario de Economía, Finanzas y Estadísticas en la Universidad Internacional del Ecuador y el Tecnológico Espíritu Santo.
- ✘ Presidente de la Compañía INTERGAMBUS SOCIEDAD ANÓNIMA, a quien pertenece el proyecto.

# DATOS DE INTERÉS

---

- ✘ Los pagos por apuestas deportivas en Internet alcanzan los 22,500 millones de euros al año (López, 2016).
- ✘ En el 2010, POKERSTAR.COM alcanzó ingresos por 1,400 millones de dólares.
- ✘ En el 2011, las apuestas por internet movieron más dinero que el PIB de Bolivia o El Salvador (Lissardy, 2011, BBC).

# DATOS DE INTERÉS

---

- ✘ En un mundo globalizado y de era tecnológica, son cada vez más frecuentes los negocios que desean apalancarse en el uso del internet. Muchas son las firmas que han construido imperios en base a esta modalidad.
- ✘ Todos quienes han logrado éxito han compartido las siguientes características: Buen Producto y diferente de su competencia, Conocimiento del negocio y Persistencia.



# DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

---

- ✘ Royal BlackJack es una plataforma especializada en el juego de mesa BlackJack con ciertas características innovadoras.
- ✘ El proyecto incluye plataforma response (puede abrirse desde teléfonos) y aplicación, sistema de pagos y cobros a través de PAYPAL.

# FONDO





# CARACTERÍSTICAS INNOVADORAS

- ✘ A diferencia de la mayoría de los juegos de apuestas, este proyecto será especializado. Dedicado únicamente a este juego, con las características únicas que lo definen.
- ✘ El usuario podrá jugar sólo por diversión o con apuestas reales. Sin embargo, podría optar por no ser un simple jugador, sino ser la MESA o la CASA.
- ✘ Los usuarios tendrán la opción de comprar probabilidades para mejorar sus resultados.

# PAGOS Y COBROS

---

- ✘ Los pagos y cobros utilizarán el sistema de PAYPAL.
- ✘ En el momento de cobrar las utilidades, el usuario pedirá un cargo a su tarjeta de crédito y podrá retirarlo por cajero automático en todos los cajeros BANRED del mundo.

# ¿CÓMO LUCRA LA PLATAFORMA?

- ✘ La plataforma no cobrará valor alguno para que un usuario juegue.
- ✘ Los cobros se darán únicamente al momento de retirar las ganancias y será del 10% a manera de comisión.
- ✘ Quienes pierdan en el juego, no pagarán ningún valor. Es sólo un pago por ganancias.



# PRESUPUESTO DEL PROYECTO

El proyecto tiene en cuenta las especificaciones técnicas siguientes:

Código	Descripción	Tiempo	Costo	Entregable
ADM	Análisis y diseño de mockups	Fecha inicio - 1er mes	\$5,000.00	Documento de elicitación de requisitos
DM	Diseño de componentes visuales	Fecha inicio - 3er mes	\$2,000.00	Imágenes, assets y componentes multimedia
DIG	Diseño de interfaces gráficas	1er Mes - 4to mes	\$2,000.00	Live Demo del juego.
MRU	Módulo de registro de usuarios	3er mes - 4to mes	\$1,921.97	Demo funcional del registro de usuarios.
MC	Módulo de cobros	3er mes - 5to mes	\$5,390.60	Demo funcional del módulo 1.
MAL	Módulo de apostador (JFF)	4to mes - 6to mes	\$2,395.82	Demo funcional del módulo 2.
MCL	Módulo de casa (JFF)	5to mes - 7mo mes	\$2,755.20	Demo funcional del módulo 3.
MAR	Módulo de apostador (RB)	5to mes - 8vo mes	\$3,833.32	Demo funcional del módulo 4.

# CONTINUACIÓN

MCL	Módulo de casa (JFF)	5to mes - 7mo mes	\$2,755.20	Demo funcional del módulo 3.
MAR	Módulo de apostador (RB)	5to mes - 8vo mes	\$3,833.32	Demo funcional del módulo 4.
MCR	Módulo de casa (RB)	5to mes - 8vo mes	\$3,593.74	Demo funcional del módulo 5.
MHT	Módulo de historial de transacciones	6to mes - 8vo mes	\$3,713.53	Demo funcional del módulo 6.
MHT	Módulo de capacitación	6to mes - 8vo mes	\$2,395.82	Capacitación

- ✘ El presupuesto de desarrollo es de \$35,000 a lo que debe sumarse costos de publicidad en redes.
- ✘ El desarrollo estará a cargo de una compañía ecuatoriana especializada en el desarrollo de plataformas y aplicaciones web.

# ¿POR QUÉ INVERTIR EN EL PROYECTO?

- ✘ El promotor tiene experiencia en juegos de azar, estadísticas y proyectos, así como en inversiones en plataformas digitales. La empresa de desarrollo tiene experiencia en plataformas digitales.
- ✘ Se puede iniciar desde \$1,500; lo cual no compromete grandes sumas de patrimonio.
- ✘ La plataforma generará confianza a los usuarios, puesto que si se desconfía de la aleatoriedad, el usuario puede ser la CASA (ninguna plataforma permite esto en la actualidad).
- ✘ Los juegos de azar son adictivos y la posibilidad de ganar genera incentivos, lo cual abre el abanico de posibilidades de clientes.



# ¿POR QUÉ INVERTIR EN EL PROYECTO?

- ✘ La tendencia de los negocios actuales, son los tecnológicos e internet.
- ✘ Es un negocio que mueve millones al año. Basta con alcanzar una pequeña parte del mercado.
- ✘ Los inversionistas tendrán acceso 100% del tiempo para ver avances del proyecto y uso correcto de sus inversiones a través de documentos formales (facturas).
- ✘ Si el inversionista desea retirarse del proyecto previo a la culminación de la etapa de desarrollo (6 – 8 meses). **Se devolverá su inversión de manera íntegra.**

# ¿OPCIONES DE INVERSIÓN?

- ✘ Para volverse inversionista del proyecto se requiere una inversión mínima de \$1,500.
- ✘ Por cada \$1,000 de inversión, el inversionista tiene derecho al 1% de las utilidades.
- ✘ Se espera percibir utilidades a partir de los tres meses posteriores a la culminación del desarrollo. Las utilidades crecerán de manera exponencial.