

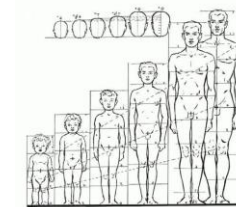
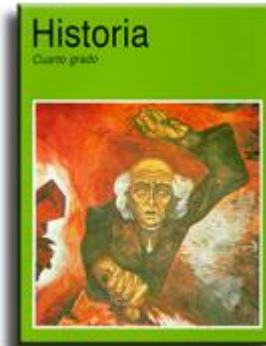
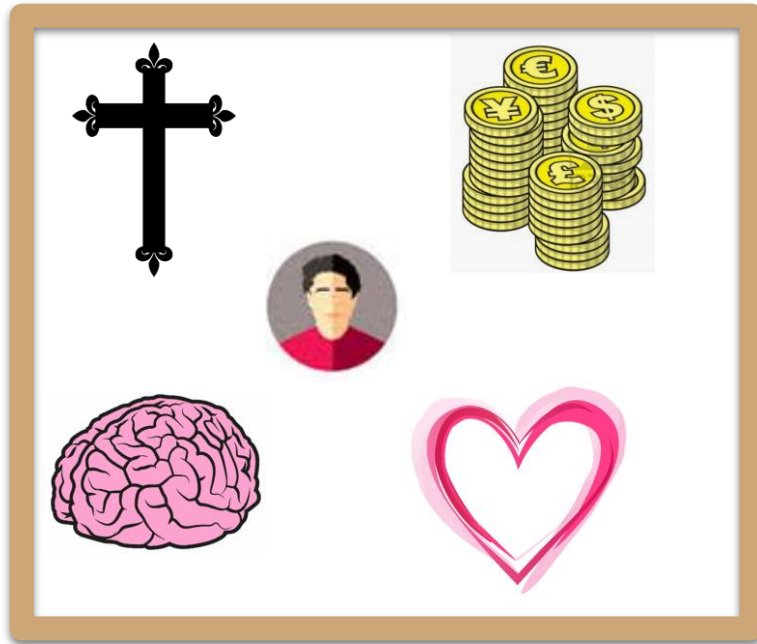


ÍNDICE

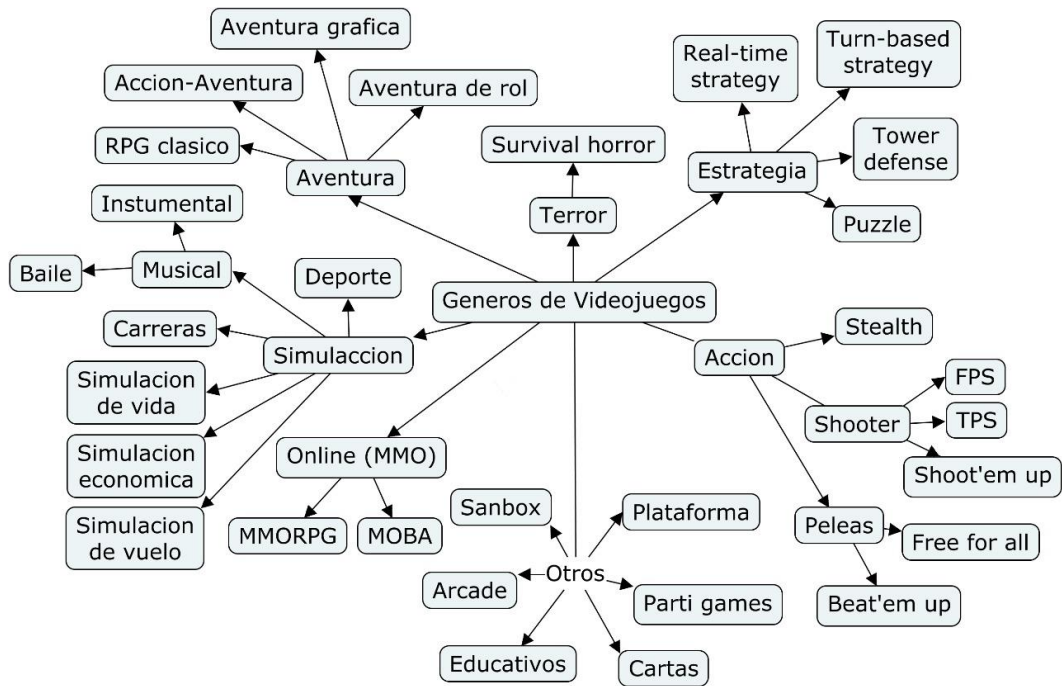
- *Antecedentes
- *Planteamiento del problema
- *Propuesta de solución
- *Análisis
- *Diseño
- *Pruebas
- *Resultados

ANTECEDENTES

Cultura



Videojuego





PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



Contexto



Causas y consecuencias

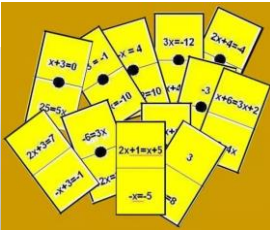
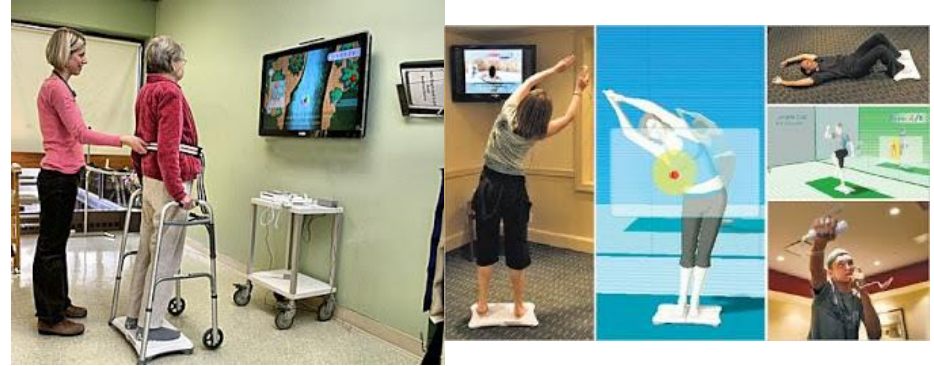




PROPUESTA DE SOLUCIÓN



Gamificación



Videojuego

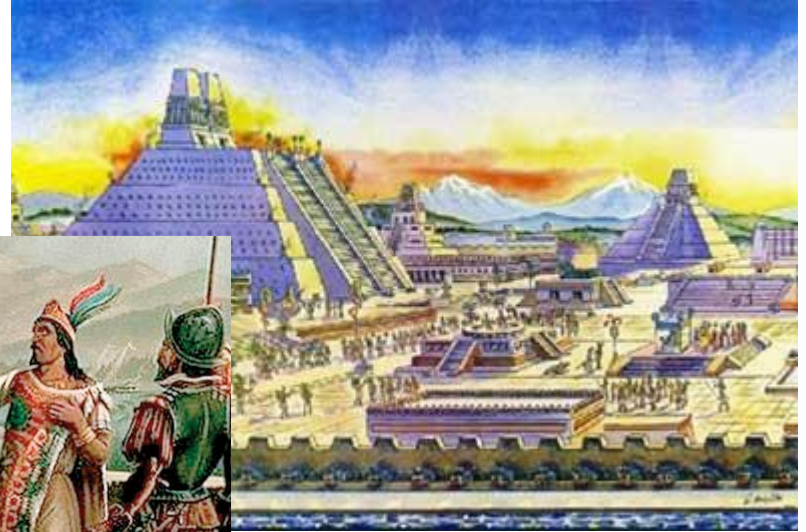




ANÁLISIS



Investigación histórica



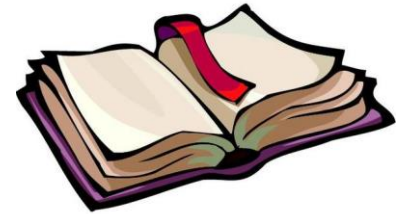
Herramientas de desarrollo



Huddle



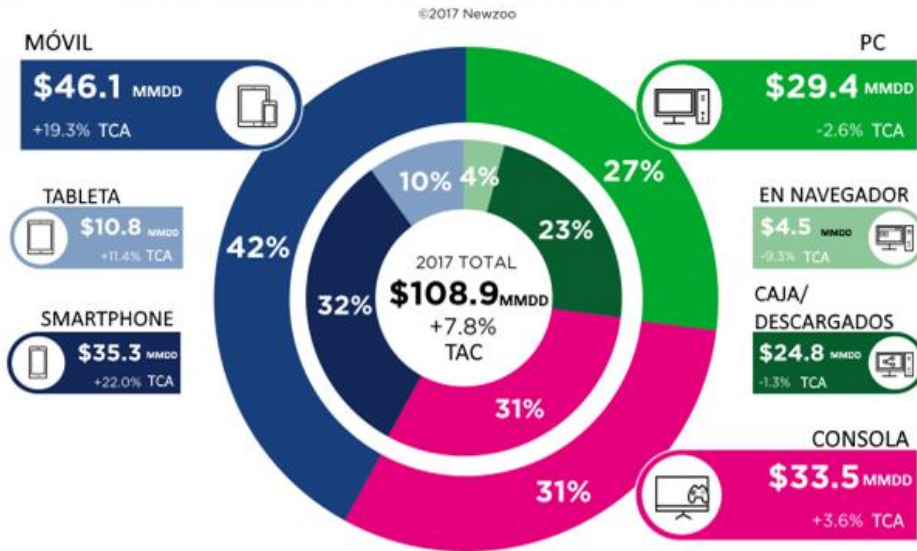
Documento en pre-producción



Estudio de mercado y presupuesto



Mercado global 2017 de juegos por dispositivo y segmento con tasas de crecimiento interanual



En 2017, los juegos
móviles generarán

\$46.1 MMDD

o **42%** del mercado
global

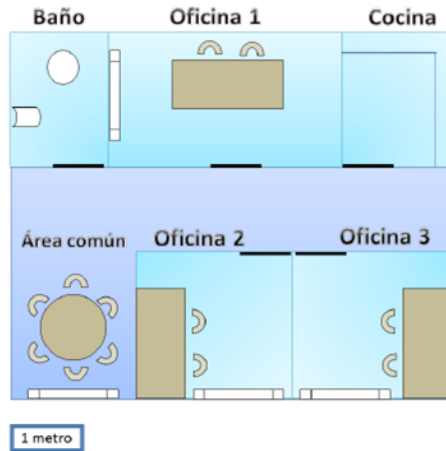
Consumo en \$1.4MMDD en México
donde:

20% población juega videojuegos

66% juega en smartphone

40% 1-2 veces por semana

Estudio de mercado y presupuesto



Nº	ÁREAS	MEDIDAS (m ²)
1	Baño	2.43
2	Oficina 1	5.80
3	Cocina	2.74
4	Área común	3.32
5	Oficina 2	4.34
6	Oficina 3	4.34
7	Pasillo	7.02
TOTAL		30.00

Costos fijos

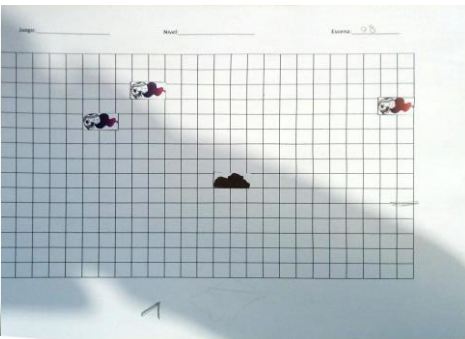
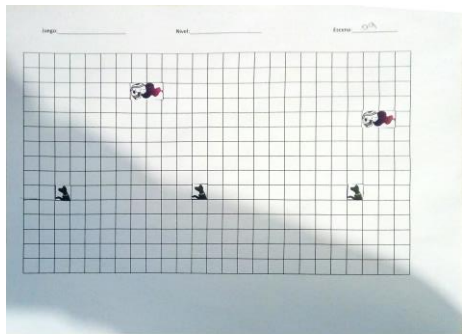
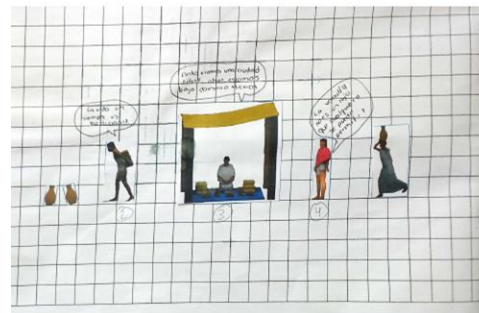
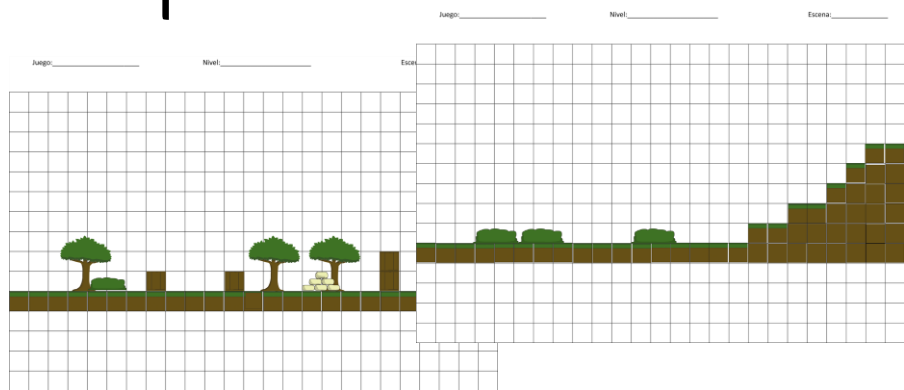
Descripción	Precio	Cantidad	Total
Laptop	11000	6	66000
Luz	250	Bimestral	1500
Agua	350	Bimestral	2100
Renta	3000	12	36000
Sueldo	10000	12	120000
Internet	400	1	400
Insumos(café,papel,productos de limpieza, etc.)	7200	anual	7200
Inmobiliario(usado)(4 sillas y 2 mesas)	8500	4 sillas 2 mesas	8500
Total			246100



COSTO: \$228.00, artículo 184 fracción I de la Ley Federal de Derechos.

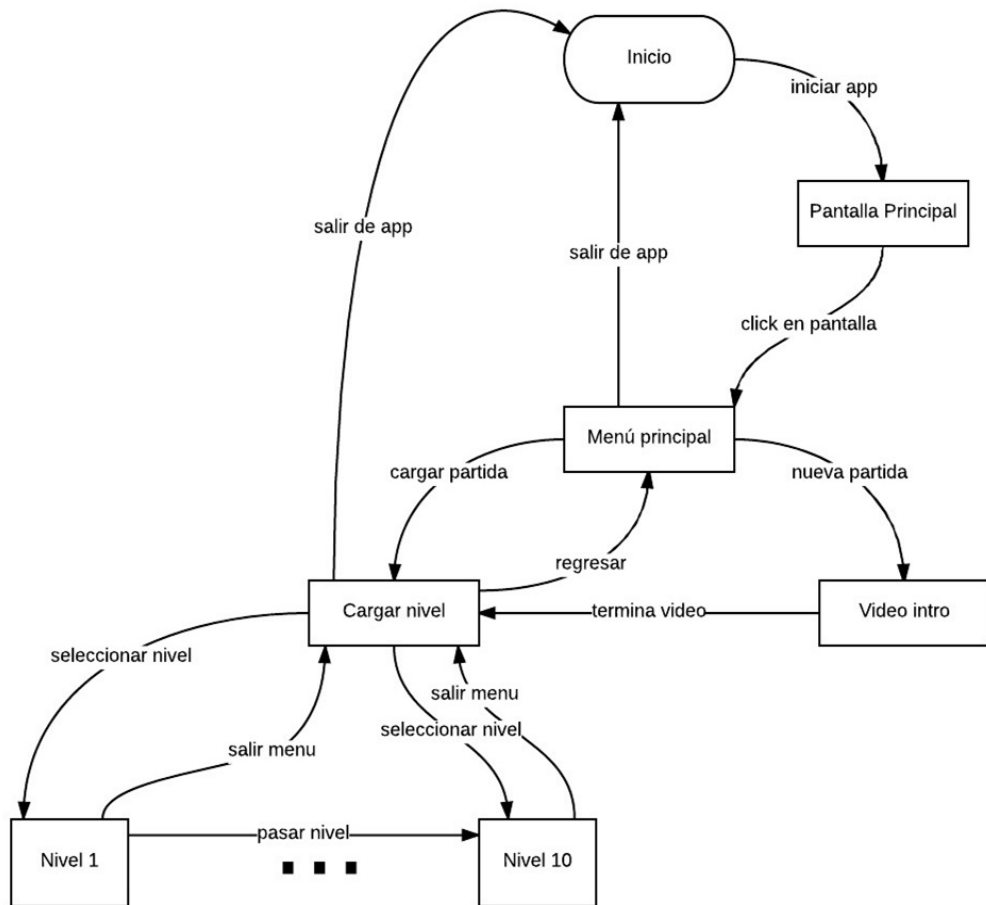
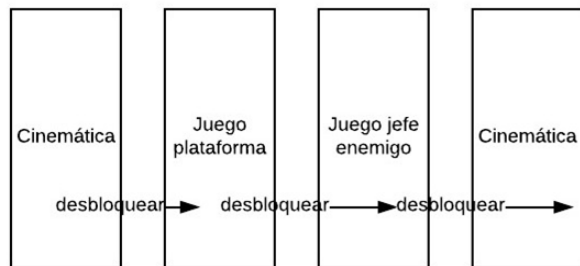
DISEÑO

Maquetado

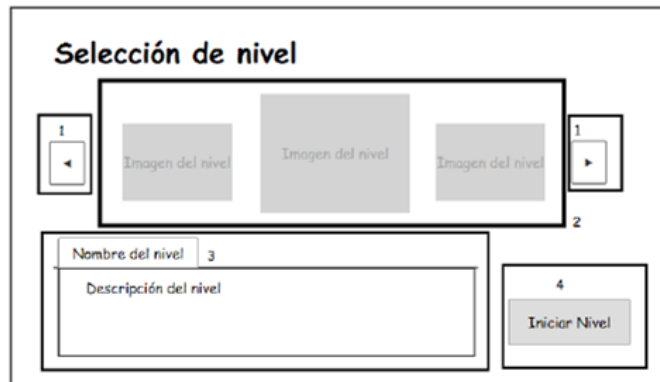
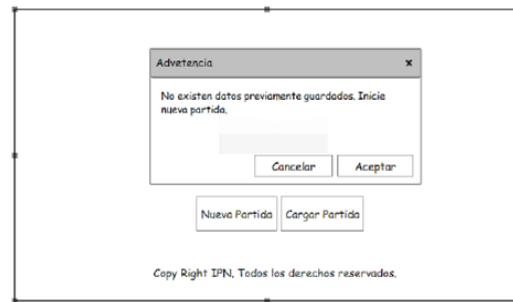
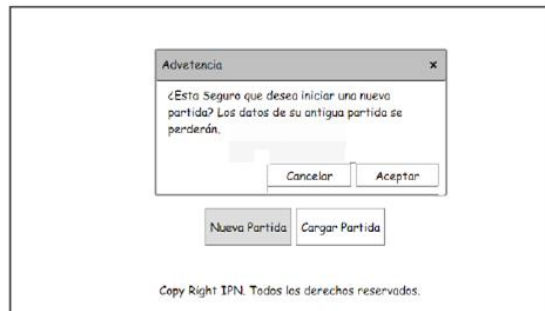


Estados del juego

Composición de un nivel



Pantallas



Casos de uso

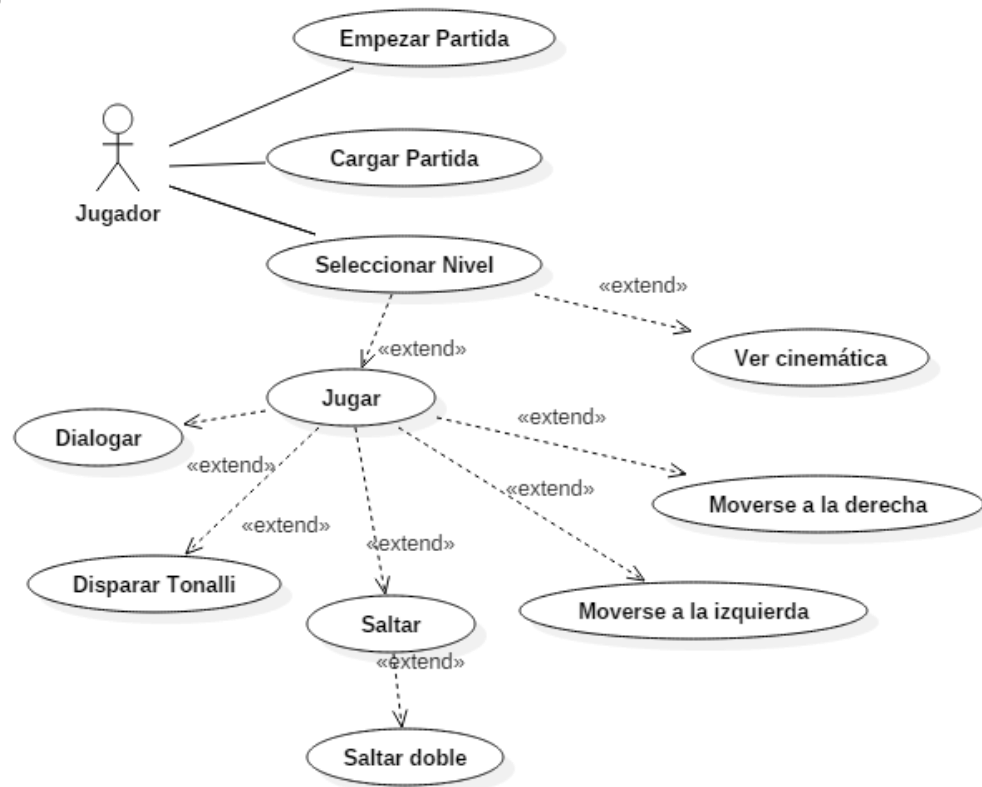


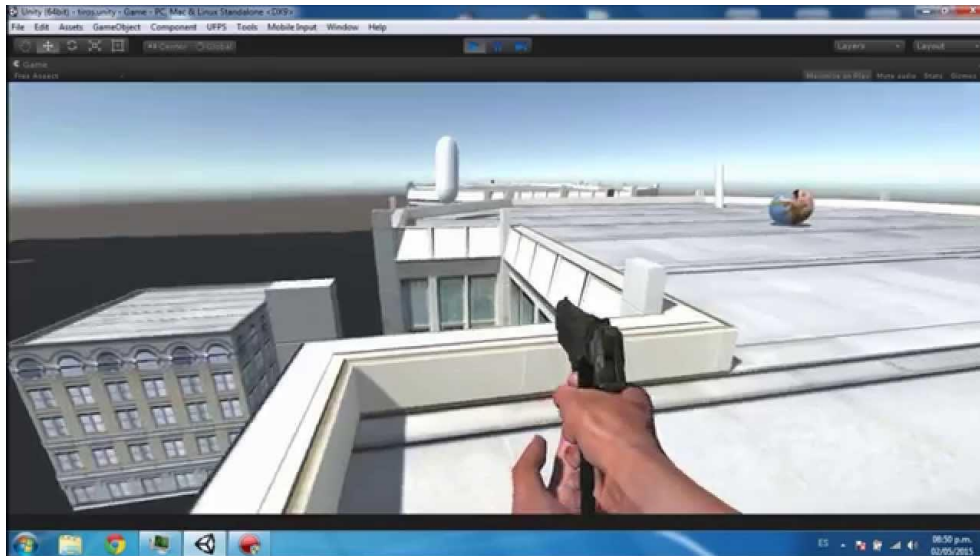
Diagrama clases



PRUEBAS



Hardware



Rendimiento

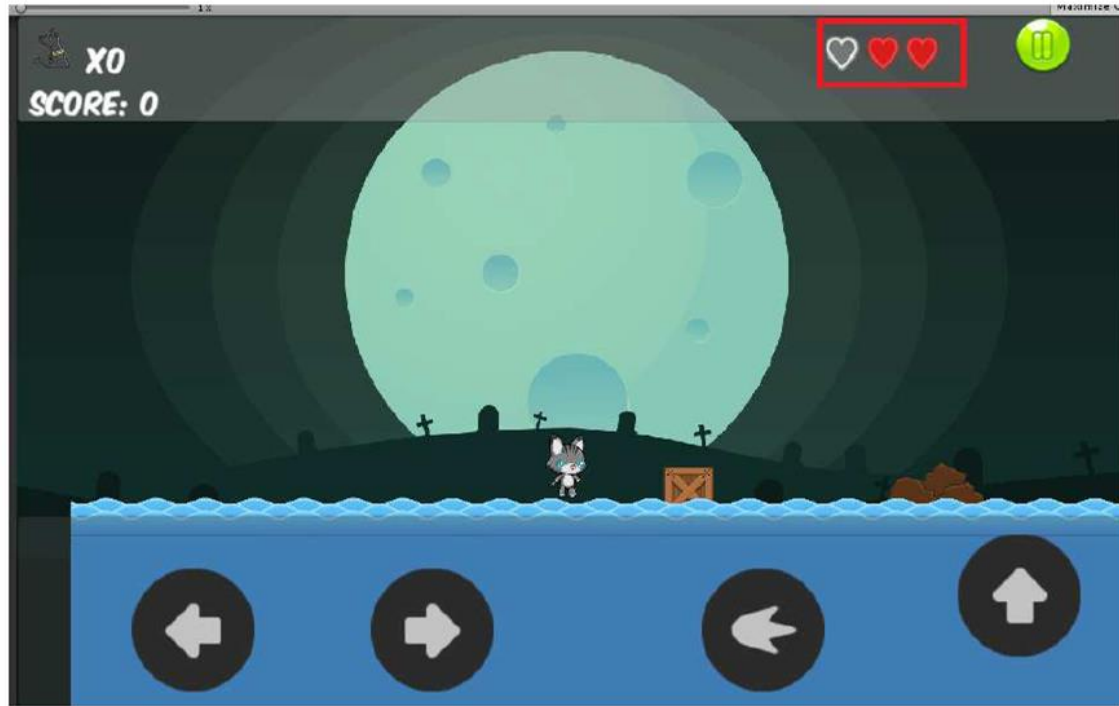




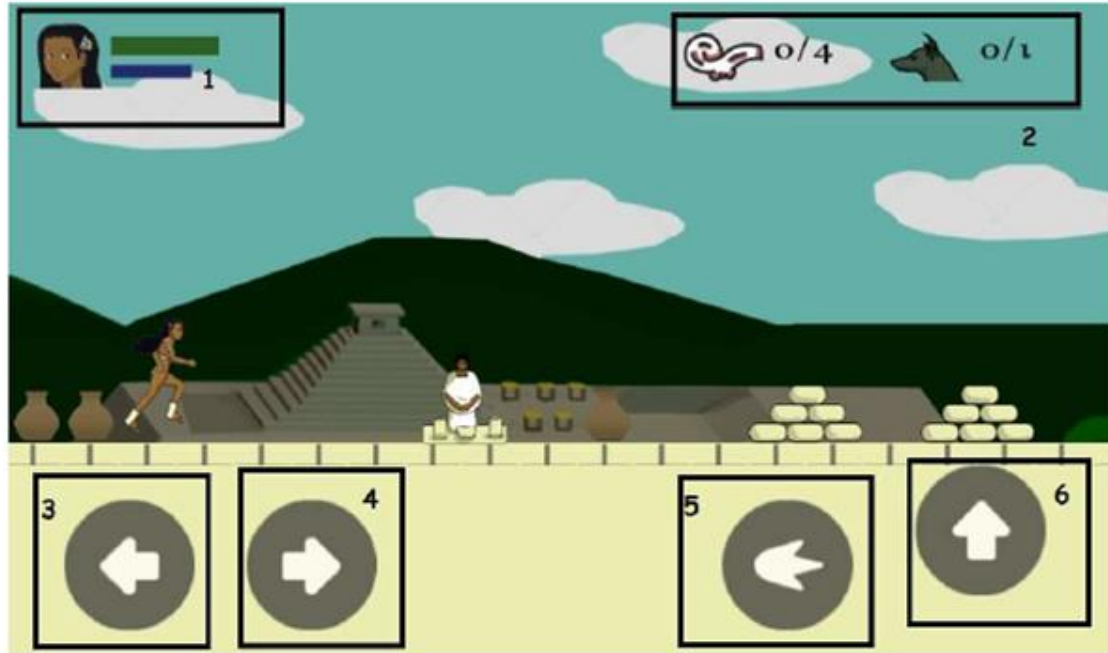
RESULTADOS




Prototipo A



Prototipo B





¡Gracias por su
atención!

sección de preguntas

