**INCEPTION**

**1. ¿Por qué estamos aquí?**

Realizamos nuestro Space Invaders para captar clientes jóvenes cuya afición sean los videojuegos retros.

Este Space Invaders está orientado a obtener un número alto de descargas y obtener beneficios mediante la publicidad.

**2. The elevator pitch.**

Nuestro producto se trata de un producto gratuito que resulta altamente adictivo por su jugabilidad. Si te gustan los juegos retro, este juego te servirá para divertirte en tus ratos libres.

**3. Diseñar la caja de tu producto.**

Eslogan: Resiste la invasión.

Logo:

**4. La lista de los NO’s.**

- No es un juego de pago.

- No es un juego desarrollado a medida del cliente.

- No es un juego orientado a gráficos.

- No es un juego con compras internas.

- No es una aplicación web.

- No es una aplicación híbrida.

**5. Conocer la comunidad.**

La mayoría de desarrolladores de Space Invaders se está centrando en mejorar visualmente el juego incluyendo mejores gráficos e incluso alguno de ellos en 3D. Otros también se están centrando en cambiar la jugabilidad incluyendo el giroscopio en su juego.

**6. Muestra la solución**

El producto es una aplicación exclusiva para Android que no se podrá jugar vía web ni estará disponible para dispositivos iOS.

**7. ¿Qué os quita el sueño por las noches?**

- Que a los usuarios no les guste.

- Que el número de descargas sea bajo.

- Que no seamos capaces de implementar funciones que desea el usuario.

**8. El tamaño de nuestro proyecto.**

Nuestro proyecto se trata de un proyecto a 8 meses por lo que consideramos que se trata de un proyecto pequeño (talla S).

**9. Importancia**

En nuestro proyecto establecemos la siguiente importancia:

1. Calidad

2. Tiempo

3. Presupuesto

4. Alcance