



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

ACTIVIDAD ASÍNCRONICA 18

ALUMNO: Raudales Palma Leonardo de Jesús

15/01/2021



Enfoque Emprendedor Proyecto: Videojuego

Primero hablaré sobre mi proyecto, dando una descripción simple de este es que se trata de un juego bastante simple en una pantalla de juego vertical, consiste en un dragón que debe esquivar manzanas (que son el enemigo) en un periodo prolongado de tiempo, este tiempo va generando puntos y el propósito del juego es conseguir cada vez más cantidad de puntos. Ahora bien, una vez dada la descripción del proyecto creo que es más sencillo enfocarlo a una perspectiva emprendedora, primero pues es relativamente muy simple, con la poca experiencia que tengo dentro del tema me parece que el entorno donde triunfarías más el juego no es en una plataforma exigente o buscando algún cliente simplemente con el propósito de venderlo, lo cual no creo que suceda. Me parece que el medio donde mi proyecto generaría mejor éxito y se podría desarrollar para en un futuro genera ingresos beneficiosos con él es en plataformas indie o de creación de usuarios, como estás hay muchas y de hecho al principio sería una exhibición gratuita al consumidor debido a que en sí no es un producto que inicialmente se vea muy elegible, creo que en fase inicial sería colocarlo en una plataforma de estas y se podría generar un ingreso si además se sube el proyecto a una página donde se pueda descargar, así obtiene retribución con publicidad mientras que para el jugador sigue siendo gratuito. Mientras pasa el tiempo sería observar la reacción y opiniones de la comunidad, de creadores y consumidores para así poder seguir desarrollando y mejorando mi videojuego a lo largo del periodo de prueba gratuito. Una vez que crea que puedo consumir el proyecto a una versión completa y de acuerdo a los estándares que noté atraían más al usuario entonces pensaría en mudarme a la plataforma de Android, dado que el juego en sí es sencillo y esta es una plataforma que además de generar mejor flujo de descargar dado que a diferencia de una página web en la tienda de aplicaciones de Android hay una mayor probabilidad de que el usuario vea mi trabajo y quiera descargarlo, esto es porque hoy en día casi toda la población posee un celular y la mayoría son dispositivos Android, si a esto le sumas que muchas de esas personas son jóvenes o niños pues aumenta la posibilidad que se pongan a buscar alguna aplicación o programa dentro de la interfaz que pueda proporcionarles entretenimiento o simplemente que les haga pasar el rato fuera de estrés o preocupaciones, creo que es algo que muchos consumidores ya no solo de Android particularmente, sino de un celular, buscamos.

Otra razón por la que creo que emigrar el proyecto a esta plataforma es porque ya con anterioridad se han observado programas similares al mío, que son sencillos pero adictivos y como la comunidad no suele ser tan exigente como otras, esto es porque, aunque buscan algo con que saciar su ocio no son expertos en el tema, solo buscan pasar el rato, esto hace que no juzguen el juego de manera tan crítica a que si lo pusiera en una plataforma donde estén acostumbrados a productos mejor desarrollados y con más propósito. El juego en sí es de la escuela sencilla, pero considero que tiene una jugabilidad divertida que puliéndola bien puede generar un futuro interesante, muchas personas solo buscan un juego que más que crear una trama profunda o contar con un desarrollo brutal detrás solo les genere una satisfacción grata de querer seguir jugando y jugando, por eso lo subiría a Android, es la comunidad que considero indicada para el producto, ya si se tiene éxito en esta plataforma pues entonces sería expandir el juego en términos de compatibilidad y de desarrollo claro, entre más guste el consumidor va a pedir más cosas nuevas dentro de este por lo cual se debe ir actualizando y sería ya la fase final, implemente más personajes, skins y demás cosas dentro del juego por las cuales puedas cobrar, esto ya con un índice de descargas alto y con un buen recibimiento del juego dentro de la comunidad representaría el éxito ideológico del proyecto.

