

CONTENIDO PROPUESTA TECNICA Y ECONOMICA

QUAC-MEMORIZE

Una propuesta técnica y económica para un proyecto de software debe incluir los siguientes elementos:

3. Descripción del proyecto: Una descripción detallada de los objetivos, requisitos y características del proyecto. La descripción del proyecto debe comenzar con una declaración clara del problema o la necesidad que se está abordando, y debe explicar cómo el proyecto propuesto ayudará a resolver o satisfacer esta necesidad. Además, se debe proporcionar información sobre el mercado o la industria en la que se encuentra el proyecto, así como sobre los competidores y las oportunidades de crecimiento.

Descripción del Proyecto

El proyecto **Aquac-Memorize** surge como respuesta a un problema creciente: la falta de interés de las personas en participar en juegos que estimulen la memoria. En la actualidad, muchos juegos orientados al desarrollo cognitivo tienden a ser percibidos como aburridos o monótonos, lo que desmotiva a los usuarios a seguir jugándolos. **Aquac-Memorize** fue creado para abordar esta necesidad, ofreciendo una solución innovadora que combina entretenimiento con estimulación mental a través de tres juegos diseñados para ejercitar la memoria de manera divertida.

Objetivos del Proyecto

El principal objetivo de **Aquac-Memorize** es proporcionar una plataforma de juegos que permita a los usuarios entrenar su memoria mientras disfrutan de una experiencia atractiva. Los juegos incluidos en el proyecto son:

1. **Rompecabezas**
2. **Pareja de Cartas**
3. **Worldlet**

Estos juegos están diseñados no solo para entretener, sino también para motivar a los usuarios a volver a jugar, manteniendo sus habilidades cognitivas en constante entrenamiento.

Requisitos y Características

1. **Estilo visual:** El proyecto utiliza una estética basada en el océano y pixel art, lo que lo hace visualmente atractivo para un público amplio y diverso.

2. **Modo multijugador:** El juego de cartas incluye un modo multijugador que fomenta la competitividad y el juego social.
3. **Dificultad adaptativa:** Cada juego ofrece diferentes niveles de dificultad, ajustándose a las habilidades de los jugadores.
4. **Accesibilidad local:** Actualmente, el proyecto está planeado para lanzarse localmente, con una posible expansión en fases posteriores.
5. **Experiencia de entretenimiento:** El diseño y la jugabilidad están pensados para mantener a los jugadores atraídos y motivados a seguir entrenando su memoria.

Análisis de Mercado

Aquac-Memorize está dirigido inicialmente a un mercado local, con la intención de atraer a personas interesadas en juegos que no solo entretengan, sino que también ofrezcan beneficios cognitivos. Aunque existen juegos similares en la industria, como aplicaciones de entrenamiento cerebral o los demás proyectos que tienen el mismo objetivo, Aquac-Memorize se diferencia por su enfoque en ofrecer una experiencia de alta calidad visual y su integración de un modo multijugador en el juego de cartas, lo que agrega un elemento social que es menos común en este tipo de juegos.

Competencia y Oportunidades de Crecimiento

En el mercado actual, existen varias aplicaciones de entrenamiento mental, como los demás proyectos. Al aprovechar su estilo diferente único y el modo multijugador, el proyecto tiene la oportunidad de destacarse y crecer en el mercado, primero localmente y luego, en función de su éxito, expandirse a nivel regional e internacional.

En conclusión, **Aquac-Memorize** está bien posicionado para cubrir una necesidad desatendida en el mercado local: ofrecer juegos que combinan entretenimiento y beneficios cognitivos en un entorno visualmente atractivo.