Implementación de Videojuego “Utforsker”

Tecnologías trabajadas

**Unity**

* Descripción: Una de las plataformas más populares para el desarrollo de videojuegos. Es
* compatible con múltiples plataformas, incluidas la web, PC, consolas y más.
* Lenguajes: C#
* Ventajas: Gran comunidad, muchos recursos y tutoriales, potente motor gráfico.
* Monetización: A través de la Unity Asset Store, microtransacciones, publicidad y suscripciones.

Plataforma para la que fue desarrollado: PC

Plataforma de despliegue

**Itch.io**

* Descripción: Una plataforma abierta para que los desarrolladores independientes publiquen y vendan sus juegos.
* Ventajas: Flexibilidad en precios y distribución, comunidad de desarrolladores independientes,
* modelo de pago "paga lo que quieras".
* Monetización: Venta directa, donaciones, microtransacciones.

Tipo de monetización

Publicidad (ingresos generados por anuncios)

Alcance del proyecto en marketing

Nicho: El proyecto está dirigido a personas que disfrutan de juegos de plataformas clásicos. Este nicho incluye jugadores que aprecian el estilo retro y la jugabilidad de plataformas, así como aquellos que buscan experiencias nostálgicas y desafiantes.

Tecnologías de marketing: Redes sociales: Facebook, instagram, tiktok, ...