



# **UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

## **Facultad de Ingeniería**

### **Fundamentos de programación**

**Profre. Marco Antonio Martinez**

### **Tarea 36**

## **Enfoque de emprendedores para su proyecto final**

**Grupo: 1103**

**Alitzel Tatiana Pelcastre Sanchez**

**No. Lista 33**

*Viernes 15 de Enero 2021*



Cuando estaba haciendo el proyecto pensé en ponerlo en play store de forma gratuita, pero cuando lo termine y me gusto como quedo pienso en que si lo vendería o si alguien lo ve y me dice que lo quiere, se lo daría a un precio de \$500 mxn. si es para un fin personal pero si es para alguna empresa u organización lo daría con un %30 a %45 de la ganancia ya que prácticamente lo hice todo, desde cero, aunque la plataforma es accesible, yo pondría esas condiciones.

En la vida cotidiana lo ocuparían para entretenerse o para jugarle una broma a otras personas, y eso es lo que a muchos les interesa.

Incluso podría hacer los posters del videojuego y agregarle un diseño más complejo de modo que sea aún más atractiva para las personas.

O si una empresa se hace cargo, supongo que ellos tendrían a los ilustradores y solo se basarian del método que utilice.

Aunque para dar a conocer mi proyecto y que la gente lo note, tengo que publicarlo en mis redes sociales comerciales, ese es el único método que pienso ya que no tengo los recursos para que sea conocido, claro por mi sola.

Una característica que a mucha gente le gusta de los videojuegos es la música, después los gráficos, así que al momento de publicar por decirlo así un trailer, esa sería mi prioridad al editar algún video.