

Introducción a la Ingeniería en Ciencias de la Computación y Tecnologías de la Información

Fase #3: Entrega Final

Enlace Video

<https://www.youtube.com/watch?v=bqWW0ZqI0vU>

Feedback Capture-grid

<p>los diferentes detalles, colores y formas le gustan</p> <p>interfaz de inicio</p> <p>Movilidad y formación de cuadrados</p>	<p>Variedad en Música</p> <p>personajes y vidas</p> <p>bloqueo de niveles y misiones</p>
<p>Like</p> <p>Questions</p> <p>hasta cuando se termina?</p> <p>Tiene un logro o que dan de recompensa?</p> <p>¿El enfoque es mas de aventura o de competición?</p>	<p>Wishes</p> <p>Ideas</p> <p>mas personajes</p> <p>modos personalizados para practicar o pasar el tiempo</p> <p>poner habilidades u objetivos</p>

Enlace Repositorio

<https://github.com/angcoder-c/IntroTetrisGame>

Estrategia Mercadeo

La estrategia de mercadeo y para poder ganar el dinero suficiente es utilizando anuncios. Según investigaciones, el mínimo que pagan por anuncio es de 5 dólares. Por lo que en sí el juego sería gratis y los ingresos se medirían por medio de cada cuanto sale un anuncio por el tiempo que está el jugador en la aplicación del juego. Para la promoción, se utilizó el pixel art para simular el arcade y de una vibra más retro, ya que en sí el tetris es un juego basado en el pixel art y es de los primeros que han existido. Siempre con un giro original que nos destaque de la competencia.

Enlace a todo el material de mercadeo

<https://drive.google.com/drive/folders/1Pq90FjdmsXgoLsEL6a4bnl2BFJiNwzxi?usp=sharing>