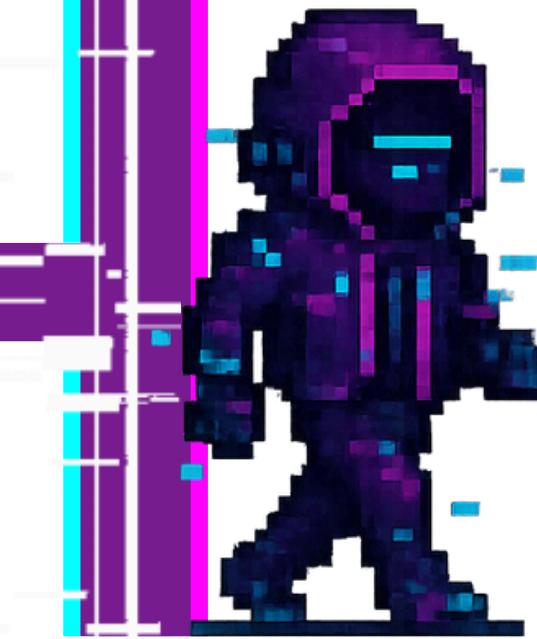


# ELEVATOR

PARA INVERSORES  
Y PUBLISHER

# PITCH

“EL  
ÚLTIMO  
BACKUP”



"una ciudad al borde del colapso. Un solo fragmento de código puede ser la diferencia entre su salvación o su destrucción,

¿Qué pasaría si un error pudiera cambiarlo todo?"



Un sistema corrompido amenaza con destruirlo todo en la ciudad de Bytecity

El jugador, en el rol de GioBit, debe reparar el código, hackear sistemas y tomar una decisión final:

restaurar, destruir o entregar el sistema en control total de NULL.

01:23

- 1. procesarDatos():
- 2. conectarRed():
- 3. salidaSistema()

PLAY

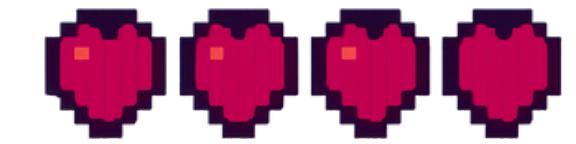


**“EL**

# **ÚLTIMO BACKUP”**



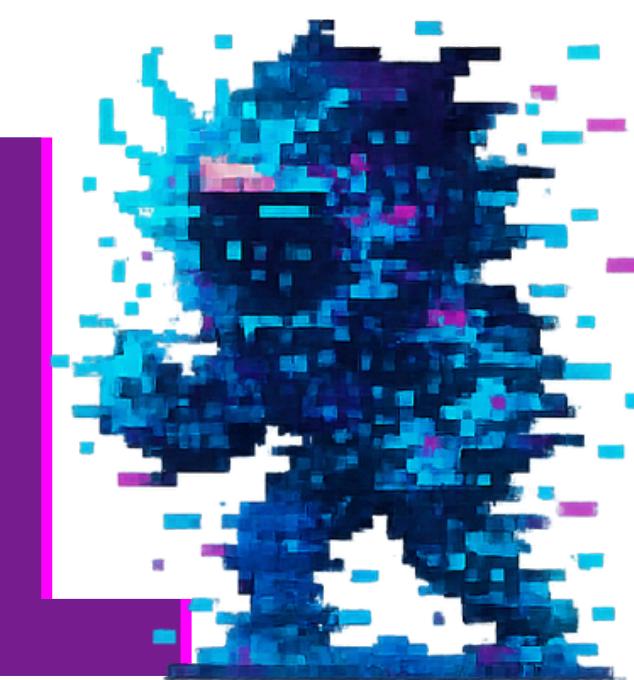
- ES UN VIDEOJUEGO 2D EDUCATIVO DISEÑADO PARA:
- ENSEÑAR PROGRAMACIÓN BÁSICA (SECUENCIAS, CONDICIONALES, BUCLES) DE FORMA INTUITIVA Y DIVERTIDA.
- GENERAR CONCIENCIA CRÍTICA SOBRE EL USO DE LA TECNOLOGÍA, LA ÉTICA DIGITAL Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.
- OFRECER UNA EXPERIENCIA INMERSIVA CON MECÁNICAS HÍBRIDAS (PUZZLES, COMBATE TÁCTICO Y NARRATIVA RAMIFICADA).



- UN DISEÑO ARTÍSTICO QUE DESTACA EN EL MERCADO
- APRENDIZAJE INTERACTIVO SIN SENTIRSE COMO UNA LECCIÓN TRADICIONAL

# VALOR DIFERENCIAL

- PUEDE VENDERSE COMO EXPERIENCIA DIGITAL  
EN PLATAFORMAS DE JUEGOS O COMO  
HERRAMIENTA EDUCATIVA EN COLABORACIÓN  
CON ACADEMIAS TECNOLÓGICAS



# PÚBLICO OBJETIVO

“EL ÚLTIMO BACKUP”



ESTUDIANTES DE  
PROGRAMACIÓN

AMANTES DEL PIXEL ART

JUGADORES QUE BUSCAN EXPERIENCIAS  
NARRATIVAS REVELADORAS CON LA  
OPORTUNIDAD DE TENER FINALES ALTERNATIVOS

# MERCADO

EL MERCADO DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS ESTÁ EN RÁPIDA EXPANSIÓN, CON UN CRECIMIENTO ANUAL COMPUSTO DEL 25.74% Y UNA PROYECCIÓN DE ALCANZAR 149.94 MIL MILLONES DE DÓLARES EN 2032

Global Educational Games Market Size  
2032 (USD Billion)



LA DEMANDA SE DEBE A LA PREFERENCIA POR EL APRENDIZAJE INTERACTIVO Y LA INTEGRACIÓN DE JUEGOS EN ESCUELAS Y UNIVERSIDADES

ENSEÑANZA ACCESIBLE + GAMIFICACIÓN EFECTIVA

# MODELO DE FREEMIUM PROGRESIVO NEGOCIO

LOS JUGADORES PUEDEN ACCEDER GRATUITAMENTE A CIERTOS NIVELES Y PAGAR PARA DESBLOQUEAR CONTENIDO ADICIONAL

- ENGANCHA A LOS JUGADORES CON UNA **MUESTRA GRATUITA** DEL JUEGO.
- MUESTRA EL **VALOR EDUCATIVO** DE LOS NIVELES PAGOS, INCENTIVANDO LA COMPRA.
- PERMITE **ACTUALIZACIONES CONSTANTES**, OFRECIENDO NUEVOS CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

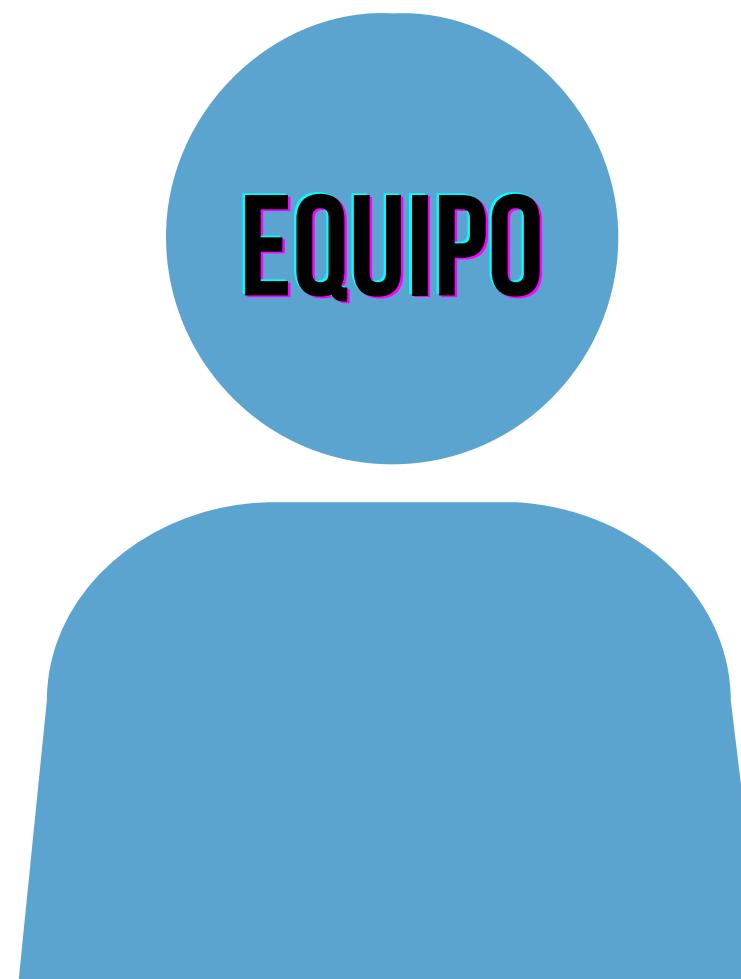
MONETIZAR

\***COMPRA DE NIVELES INDIVIDUALES O PAQUETES CON DESCUENTOS POR VOLUMEN.**

\***SUSCRIPCIÓN MENSUAL QUE DESBLOQUEA CONTENIDO PROGRESIVAMENTE.**

\***ACCESO PREMIUM CON HERRAMIENTAS AVANZADAS, COMO TUTORIALES INTERACTIVOS O ASISTENCIA PERSONALIZADA.**

# PRESUPUESTO Y NECESIDADES DE INVERSIÓN



TIEMPO ESTIMADO DE DESARROLLO: 4 - 5 MESES

PRESUPUESTO REQUERIDO: \$40.000 USD

- PROGRAMADORES
- DISEÑO UX UI
- MARKETING
- TESTER
- ARTISTA
- SONIDISTA

**PATROCINAR**

---

# BENEFICIO DE PATROCINADORES



**VISIBILIDAD DE MARCA**

- Logos en el juego, menciones en redes sociales y eventos

**ACCESO ANTICIPADO**

- Pruebas exclusivas del juego antes del lanzamiento.

**CONTENIDO PERSONALIZADO**

- Niveles o desafíos con su marca integrada.

**PARTICIPACIÓN EN DECISIONES**

- Oportunidad de influir en el desarrollo del juego

**RECOMPENSAS EXCLUSIVAS**

- dentro del juego, skins o elementos personalizados con su marca.



TE GUSTARÍA DONAR ?

ESTE ES EL ALIAS:

ULTIMOBACKUP.MP

██████████



# CONTACTO.

WHATSAPP ± 54 9 3364 686074

INSTAGRAM:

PROGRAMACION.LULACULINQUIETO

CORREO:

CORREOFALSO@CONTACTO.GMAIL.COM

