



Estrategia de lanzamiento

Proyecto Final

Tercer Parcial

Carlos Antonio Ortiz Marroquín

000038210

Licenciatura en Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Medios Interactivos

Sexto Semestre

Ingeniería de Software

Jenny Grizel Cercero Luna

Bld. Bernardo Quintana Arriola 229, Loma Dorada, 76060 Santiago de Querétaro, Qro.

Sábado 16 de Agosto del 2025

0) Objetivo del lanzamiento

- **Meta:** validar encaje con el público (diversión en 10–20 min) y recoger feedback accionable.
 - **KPI norte:** FTUE $\geq 85\%$, sesión media 12–18 min, ≥ 8 acciones/min, $\geq 95\%$ sesiones sin cierre por anuncio.
-

1) Calendario (2 semanas)

Semana -2 (pre-pre)

Producto

- ☐ Build estable "feature complete"
- ☐ Idiomas **EN/ES/PT** (UI corta + fuentes listas)
- ☐ Métricas básicas
- ☐ Cap de números interno activo

Materiales

- ☐ Logo simple
- ☐ Cover 1920×1080
- ☐ 4–6 screenshots 16:9 (menú, gameplay claro, operadores)
- ☐ 10–15 s **GIF/clip** loop (bloque pasando por varios operadores)
- ☐ Descripción corta/larga (EN/ES/PT)
- ☐ Botón "Contacto/Feedback" (Discord o Google Form)

Infra

- ☐ Hosting: Itch.io (página web embebida) **y** página propia
- ☐ Analytics ligeros

Semana -1 (soft launch cerrado)

- ☐ **Build “canal beta”** (link privado en Itch + password).
- ☐ 10–20 testers (amig@s/foros pequeños).
- ☐ Test cross-browser: Chrome / Edge / Firefox (Windows 10, 1366×768).
- ☐ Checklist QA
- ☐ Ajustes rápidos de balance/UX (tooltips, volumen por defecto, etc.).

Semana 0 (lanzamiento público)

- **Día 1**

- ☐ Publica **Itch.io** (Web build). Tags: *puzzle, casual, factory, minimalist, web*
- ☐ Página propia con el mismo build + press kit
- ☐ Postea anuncio corto con GIF en: r/incremental_games, r/webgames, r/indiegames (si lo permiten), Twitter/X, Bluesky, comunidad de amigos/escuela.
- ☐ Abre **Discord** o un simple Google Form para feedback

- **Día 2–3**

- ☐ Hotfixes menores
- ☐ Mini update de calidad de vida si aparece patrón claro (ej. tooltips)

- **Día 7**

- ☐ Mini “patch notes” y agradecimiento
- ☐ Decide siguiente micro-feature (p. ej. “mute SFX” o “skin cosmético”)

2) Canales y mensajes

Itch.io (core)

- Título claro + **one-liner**: “Conveyor-puzzle minimal en navegador: coloca operadores (+ × ^ tetración, pentación), haz crecer números y entrégalos.”
- Descarga: solo “Play in browser”.

- “More information”: añade controles (Click/Q/E/Right Click), idiomas, duración típica.

Web propia

- Header (logo + jugar ya), GIF hero, botones EN/ES/PT, link a feedback.

Redes / comunidades

- GIF 10–15 s con texto overlay: “De 1 → 256 → 65.536 en 30 s”.
 - CTA: “Juega en navegador (gratis). Feedback bienvenido.”
-

3) Press kit mini (una carpeta o página)

- **Descripción corta** (140–200 chars) y larga (1–2 párrafos).
 - **Imágenes:** logo, cover, screenshots, GIF.
 - **Ficha técnica:** motor (Phaser), web, autor, idiomas, fecha.
 - **Contacto:** email/Discord.
 - **Licencias:** música tuya (ok), arte propio.
-

4) Telemetría mínima (sin cookies)

Implementa 5 eventos simples (anonimizados):

1. `session_start` (timestamp, idioma, viewport).
2. `ftue_done` (bool, tiempo hasta completar).
3. `place_action` (tipo: belt/op, total_acciones).
4. `deliver` (valor_bloque, score_total, entregas).
5. `session_end` (duración, acciones_min).

Con eso calculas FTUE, acciones/min y duración. (Si no quieres backend, usa Plausible custom events.)

5) QA checklist express

- ☐ **Carga** < 5 s en 10 Mbps.
 - ☐ Primer input **desbloquea audio**; música volumen 0.5–0.6.
 - ☐ Resolución 1366×768: HUD visible y clicable (UI con `setScrollFactor(0)`).
 - ☐ Pausa P/Esc + botón → funciona, sin errores en consola.
 - ☐ Colocar/rotar/eliminar siempre responden; ghost no pisa S/G.
 - ☐ Bloques no “desaparecen” fuera de cámara; off-belt cleanup tras 0.5 s.
 - ☐ Overlap con Goal siempre entrega y recicla.
 - ☐ EN/ES/PT con cadenas cortas, sin desbordes.
-

6) Hoja de ruta post-lanzamiento (2–4 semanas)

Semana +1: QoL (mutear SFX, cursor de rotación, ajuste de velocidad de cinta 2–3 niveles fijos)

Semana +2: “Sandbox seeds” (un par de tableros prearmados que la gente puede cargar)

Semana +3: Skins cosméticas (sin afectar gameplay)

Semana +4: Micro-desafíos opcionales (no niveles, solo “haz 3 entregas de $v \geq X$ ”)

7) Roles y esfuerzo (tú solo / equipo chico)

- **1 día:** materiales (logo, cover, screenshots, GIF)
 - **0.5 día:** Itch + web + press kit
 - **1–2 días:** QA + fixes
 - **Medio día:** instrumentación básica
-

8) Plantillas rápidas

Descripción corta (ES):

"Conveyor-puzzle minimal en navegador. Coloca cintas y cubos hiperoperadores (+ × ^ tetración, pentación) para inflar tus bloques y llevarlos al goal. Sesiones de 10–20 min. Gratis."

Tweet/GIF post:

"De 1 → 65,536 en 30 s. *Hype Oper Cube* es un conveyor-puzzle minimal que corre en tu navegador. Coloca operadores y entrega bloques. Gratis 👉 [link]"