**Universidad Tecnológica de Santiago, UTESA**

**Sistema Corporativo**

**Facultad de Ingeniería y Arquitectura**

**Carrera Informática**



**FLAPPY BIRD**

**Presentado a:**

**Iván Mendoza**

**Presentado por:**

**Sugeiri Torres 1-16-0736**

**Dinnibel Azcona 1-16-0788**

**Victor Taveras 1-17-1007**

**09 de Diciembre de 2020**

**Santiago de los Caballeros, República Dominicana**

**CAPITULO IV:**

**PUBLICACIÓN**

**CAPITULO II:**

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN**

**CAPÍTULO IV:**

**PUBLICACIÓN**

* 1. **Requisitos de la instalación**

**Sistema Operativo:** Windows 8 o Superior

**Archivos y Carpetas:**

- Flappy Bird\_Data

- UnityCrashHandler32.exe

- UnityCrashHandler64.exe

- UnityPlayer.dll

- MonoBleedingEdge

- Flappy Bird.exe

* 1. **Instrucciones de Uso**
* Para controlar el personaje del juego en cada nivel, se deberá tocar la pantalla con el click izquierdo o la barra espaciadora.
* Para volver al menú luego de perder se da click en el icono de la casita.
* Para desbloquear un nivel se da click sobre el que se desea desbloquear y se selecciona si en la pantalla de confirmación. El menú esta de forma horizontal, para ir viendo los demás niveles solo hay que desplazar con el mouse hacia la derecha o izquierda.
  1. **Bugs**

A momento de la entrega del videojuego no hemos encontrado algún bug dentro de el, nos encargados de resolver cualquier anomalía del videojuego antes de la entrega.

* 1. **Proyección a futuro**

En un futuro el juego sera distribuido en diferentes plataformas digitales como Microsoft Store. Así como en plataformas para smartphones mediante las stores correspondiente. Tomando en cuenta que para smartphones se deberán adaptar las pantallas.

* 1. **Presupuesto**

Ver Excel Presupuesto.

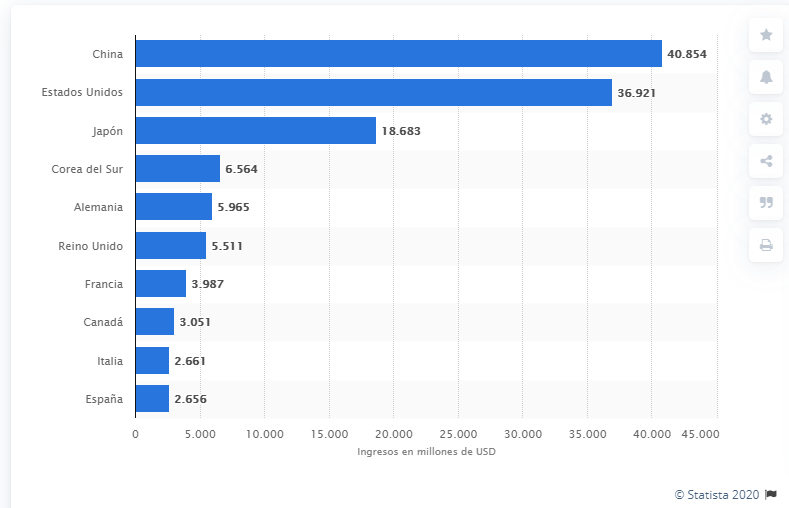
* 1. **Análisis de Mercado**

El mercado de los videojuegos se está ampliando muchísimo año tras año. Segun un informe publicado por la compañía Newzoo, llamado Global Games Market Report, la cifra de jugadores actual en todo el mundo se sitúa por encima de los 2.500 millones, que entre todos ellos gastarán la cantidad de 152.1 billones de dólares, esto solo el año 2019, lo que representa un aumento del 9,6% respecto al año anterior.

Las consolas aumentaron con 47.9 billones de dolares digase un 13.4% en ingresos en el 2019, superando en crecimiento a los dispositivos moviles por 2do año consecutivo. Aunque estos siguen siendo el segmento de mercado más grande en 2019, con un crecimiento de 10,2%, y se pone por encima con 68.5 billones, logrando un 45% del mercado mundial de los videojuegos. Mientras que el sector que ha tenido un aumento menor es el de los PC, con un 4% y 35.7 billones de dólares en el 2019.

A nivel de ingresos Estados Unidos quedo en primer lugar por encima de china, generando 36.9 billones de dolares, teniendo un cremiento de 13.9%. En 2da posicion Japón, Corea del Sur y Alemania, junto a China.

Actualmente



Actualmente China lidera el mercado mundial de videojuegos, se estima que ingrese más de 40.500 millones de dólares estadounidenses gracias a las ventas de juegos, consolas y otros componentes vinculados. Por su parte, Japón y Corea del Sur ocupan la tercera y cuarta posición del ranking mundial. Entre los dos contaban con unos ingresos estimados de más de 25.000 millones de dólares.

Los deportes electrónicos han dejado de ser un sector emergente para convertirse en una de las bazas de futuro de la industria del videojuego en el mundo. Solo en 2019, las competiciones de eSports generaron unos ingresos de casi 960 millones de dólares a nivel mundial, procedentes en su mayor parte de los diferentes patrocinios. En tan solo cinco años, el número de espectadores de estas competiciones ha pasado de 188 millones a más de 400 millones y se prevé que se aproxime a los 650 millones en 2023.

* 1. **Viabilidad**

El video juegos FlappyBird B-FB2.0 estara disponible de forma gratuita para PCs con sistema operativo windows.