Plataformas

Com base em pesquisas de mercado que li na internet, pude perceber que o método que mais rende dinheiro em Softwares, independente se é um jogo ou se é um aplicativo, se é Mobile ou PC, é o método das compras in App (dentro do aplicativo). Isso nos traz a uma dúvida, fazer um jogo e lança-lo apenas para escolas como um serviço de pagamento mensal/anual, ou fazer um jogo e disponibiliza-lo nas lojas de aplicativos dos sistemas operacionais mais utilizados no mundo de forma gratuita e com compras dentro do aplicativo (jogo).

Jogo Mobile

Levando em conta a ideia de lançar o jogo nas principais lojas de aplicativos Mobile, lançar como aplicativo universal para Windows 10 possibilitando rodar em PC’s e Smartphones independente se a arquitetura de processamento for ARM, x86 ou x64. Isso traria mais usuários ao nosso jogo, o que também resultaria em mais possíveis compras de recursos, mas ao mesmo tempo mudaria muita coisa no jogo, e talvez, dependendo do modo como as compras in App forem aplicadas, desestimularia crianças a aprender, pois um exemplo disso seria: A criança está com dificuldades para resolver um problema matemático, e com isso pagando uma quantia em dinheiro ela conseguiria desbloquear dicas para aquele nível, e com isso facilitar a resolução dos desafios a fim de chegar ao objetivo final. Também poderia ser realizado um sistema monetário, aonde com essas moedas fosse possível comprar elementos como calculadora, bloco de notas etc... que ajudariam a criança a superar os desafios do jogo.

SaaS

O jogo sendo colocado como um serviço de pagamento mensal ou anual seria uma alternativa viável, principalmente se somado a um aplicativo complementar para Mobile, assim resolveríamos um problema que é o de atingir várias pessoas com o jogo, pois tendo um jogo como serviço em uma escola e um complemento desse serviço nos smartphones poderíamos influenciar pessoas que nem estudam nas escolas que assinam o serviço, a estarem jogando nosso jogo em uma versão diferente ou mais resumida (contendo só os puzzles por exemplo) em seu smartphone.