

# **Modelo de negocios:**

## **Pingüinos en guerra**

Nuestro modelo de negocios está enfocado en adentrarnos en el mercado local de juegos para móviles con sistema operativo Android a través de la plataforma gratuita PlayStore.

La distribución se realizará de forma gratuita, pudiendo adquirirlo para cualquier celular con el SO planteado, esto nos permitirá alcanzar gran parte de la población local debido al gran número de dispositivos que cuentan con este sistema operativo en la sociedad actual y ámbito geográfico en el que nos encontramos.

A su vez también se trató de buscar diferentes modos de juego para captar la atención de diferentes tipos de jugadores y dependiendo de si se encuentran solos o acompañados para jugar. Esto permitirá aprovechar el juego en diferentes ámbitos y circunstancias, generando un ámbito más social con el multijugador y otro más de superación y puntuaciones con el modo de single player.

Por otra parte, a la hora de monetizar el juego y conseguir un financiamiento para los publicadores, se optó por la idea de introducir funciones extra que faciliten la obtención de dinero real a través del pago por parte de los jugadores en medios virtuales.

Se podrán sumar a los canales de distribución publicitaria a una empresa de marketing que nos permita promover constantemente el lanzamiento del juego, buscando una publicidad diaria en las diferentes redes sociales como así también en medios audiovisuales.

Para perfeccionar esto se puede idear la confección de un "Tráiler" de lanzamiento que permita captar la atención del público y genere una expectativa y ansiedad por consumir y jugar nuestro juego.

Sumado a esto se puede agregar una campaña de merchandising que nos permita alcanzar otros mercados y ampliar el fanatismo y admiración por los personajes del juego como pueden ser los diferentes colores de los pingüinos.

Entre las opciones de financiamiento se encuentran las siguientes:

- Capacidad de extender el número de niveles y dificultades para el modo single player.
- Conseguir más cantidad de aspectos (colores) de personajes para el modo multijugador.
- Capacidad de ampliar el modo de juego multiplayer a más jugadores, la idea es hacer un 2v2, donde se sumarían dos jugadores más al modo de juego que ya está establecido gratuitamente.
- Publicidad entre niveles del modo un jugador.
- Publicidad en el nivel multijugador.
- Se crearán relaciones con diferentes marcas de ropa y producción de juguetes para facilitar una distribución de merchandising de los diferentes diseños del juego, como pueden ser los distintos colores de pingüinos que integran nuestro juego. Esto puede llevar a alcanzar un mayor número de clientes y que se sientan identificados de otra manera con los diseños y estéticas del juego.

Planes a futuro:

En base a todo lo planteado anteriormente, se estima una fecha de lanzamiento de mediados de diciembre del año 2020.

Se priorizará la optimización de la jugabilidad y el desarrollo del modo online 2v2 por parte del equipo de desarrollo, buscando crear más niveles del multijugador y lograr hacer que se ganen 2 de 3 partidas para vencer al contrincante.

Por otra parte, al poder contar con un modo online de jugabilidad variable y mejorable, se pensó desarrollar un ambiente de E-sport, donde se pueda establecer rankings y además hacer competencias en lugares para facilitar el ambiente de competición. Esto es un proyecto más ambicioso planteado para fines del siguiente año, una vez afianzado el desarrollo del juego.