

# BLOOM-E

Presentado por  
**Grupo Bloom-E**  
**DTS 2-A**

# PROBLEMA Y PROPUESTA

1

## Planteamiento

Las personas a menudo difunden información incorrecta sobre el cuidado de las plantas, lo que resulta en un maltrato constante hacia ellas.

2

## Solución

Un videojuego tipo mascota virtual, donde los jugadores cuidan de una planta y aprenden datos relevantes a su cuidado real.



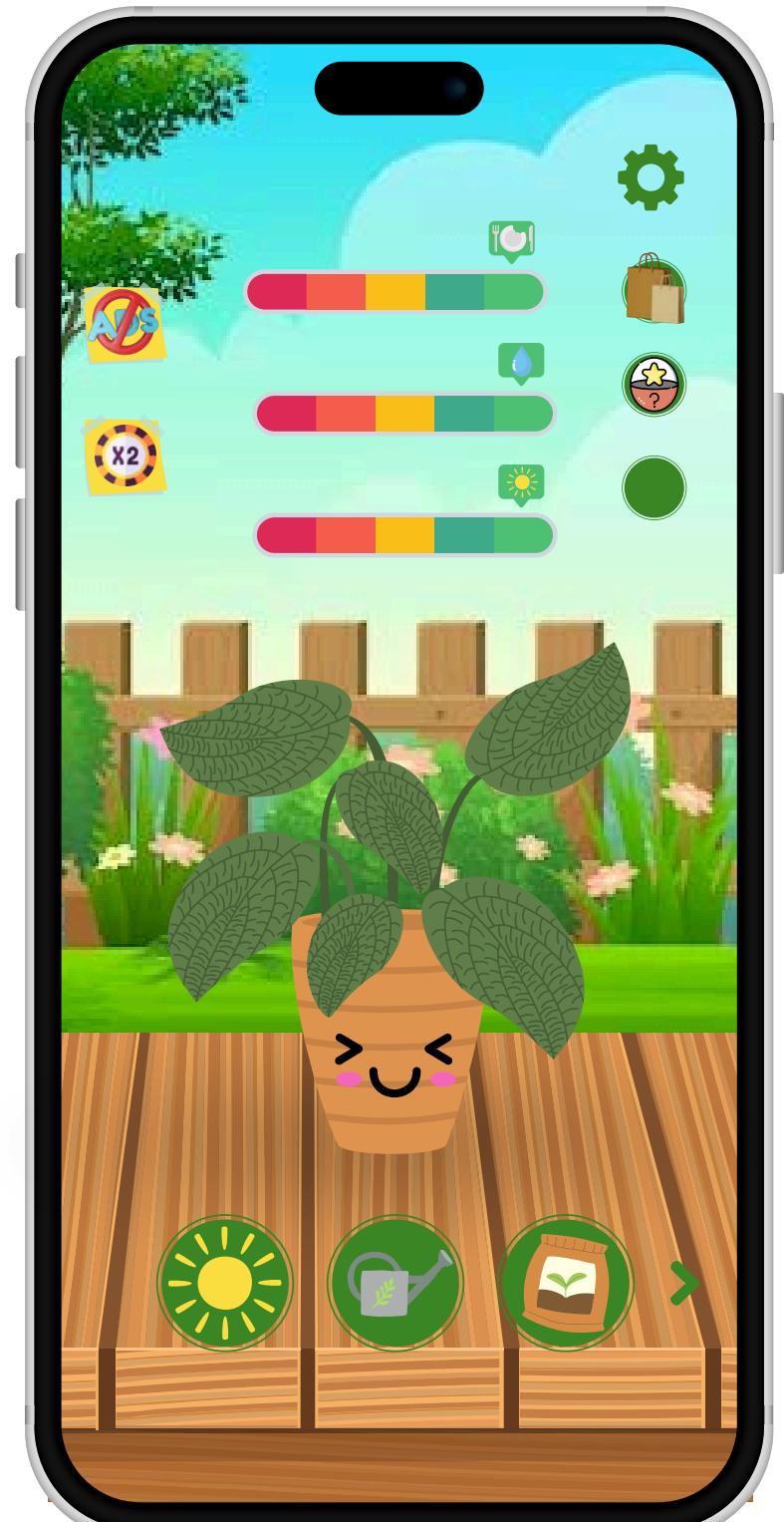
# OBJETIVO

Desarrollar un juego móvil de "mascotas virtuales" basado en plantas, donde los usuarios cuidarán de una planta virtual y aprenderán sobre su cuidado e importancia.

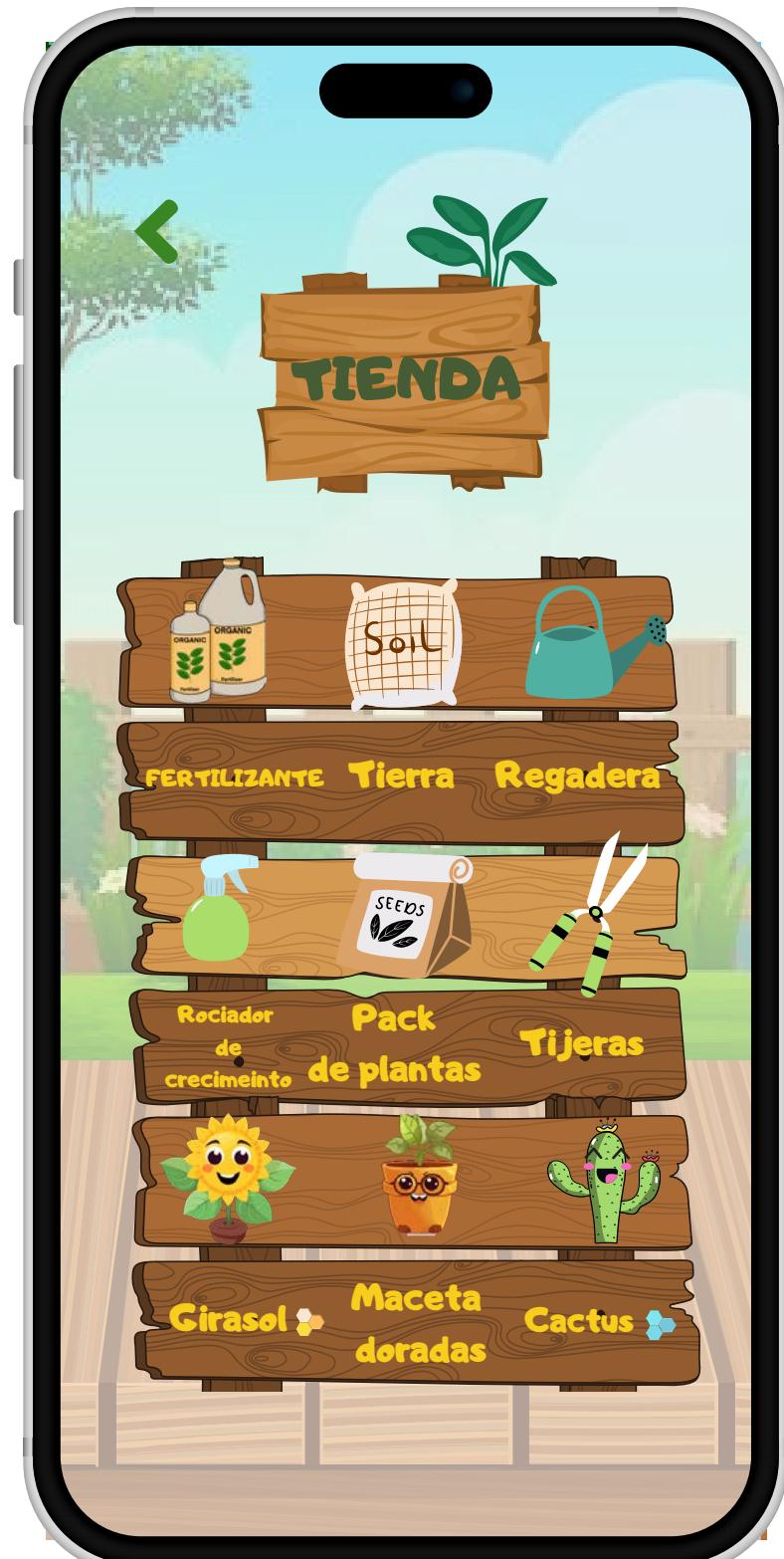
## PANTALLA DE CARGA



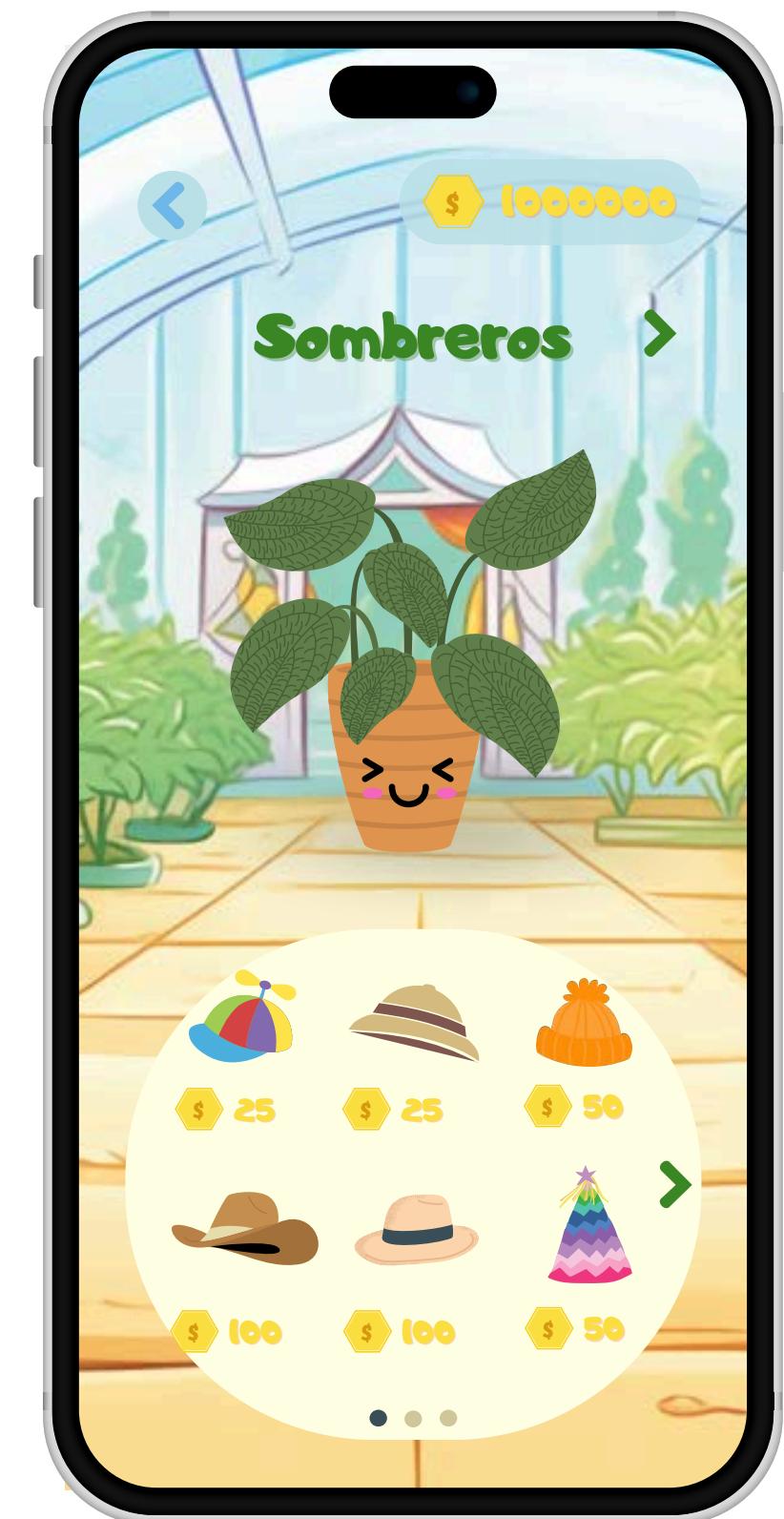
## PANTALLA PRINCIPAL



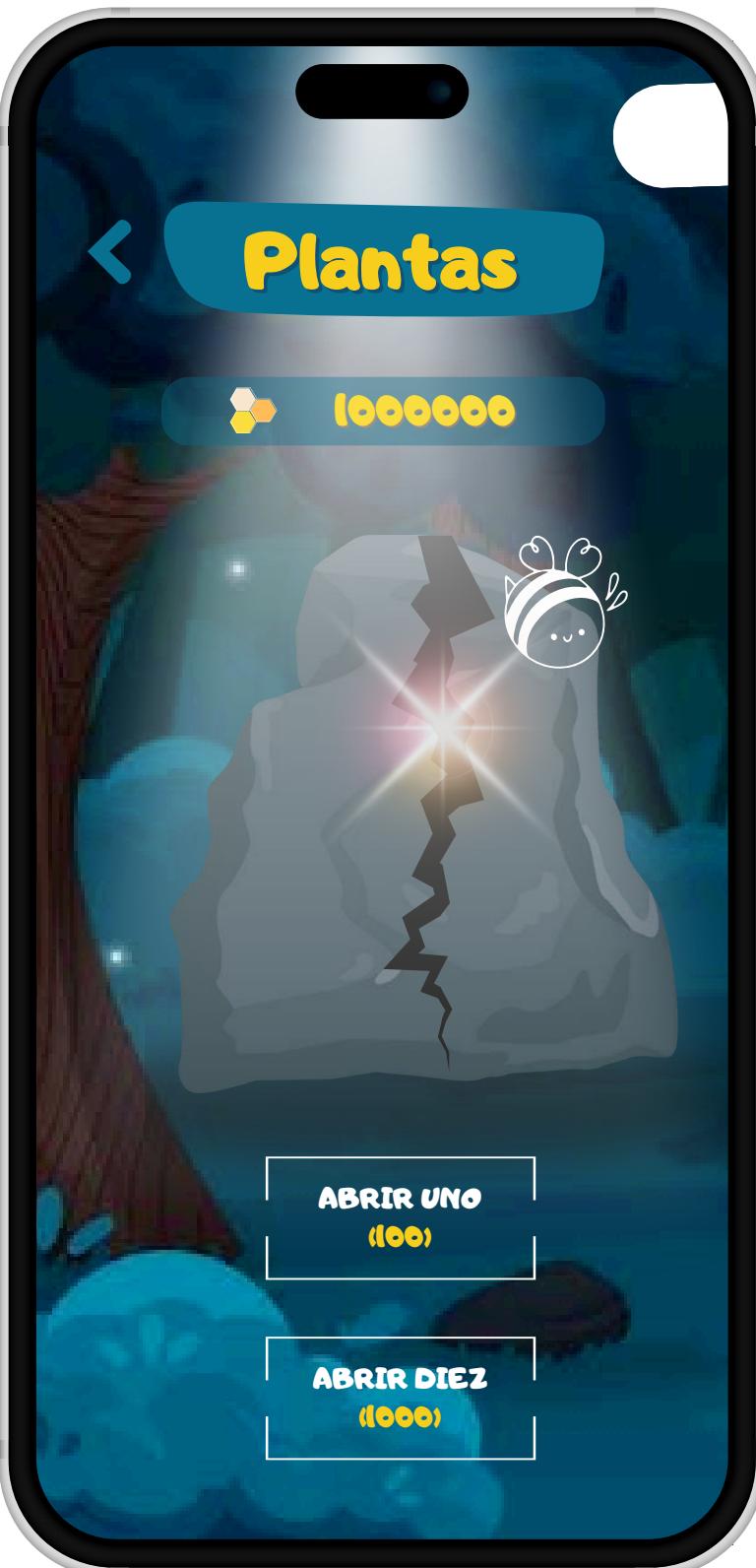
## TIENDA



## PERSONALIZACIÓN



## PREMIO ALEATORIO



**VIDEO DEL  
PROTOTIPO**

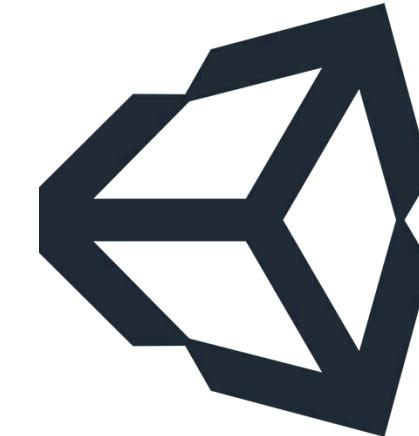
# COSTOS Y TIEMPO

- Costos Totales: \$375,000 pesos.

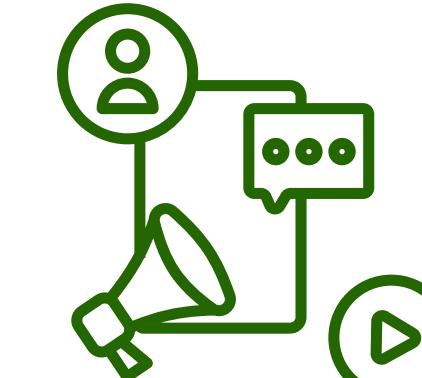
Tiempo total de desarrollo: 18 meses.



Servidores



Licencias



Marketing



Renta y servicios



Salarios

# MODELO DE NEGOCIOS

## Anuncios

55%

Incluir anuncios dentro del juego para generar ingresos

## Kick-Starter

5%

Iniciar un KickStarter para recaudar fondos para el proyecto

Recuperar la inversión:  
1 año

## Compras In-Game

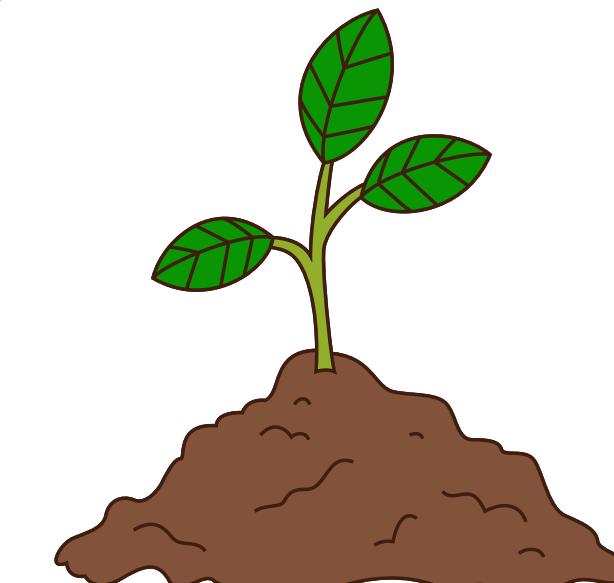
20%

Ofrecer compras dentro del juego a cambio de recompensas

## Patrocinios

20%

Pagar a influencers para que promocionen el juego





# GRACIAS

Presentado por  
**Grupo Bloom-E**



**BloomE\_Oficial**