



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

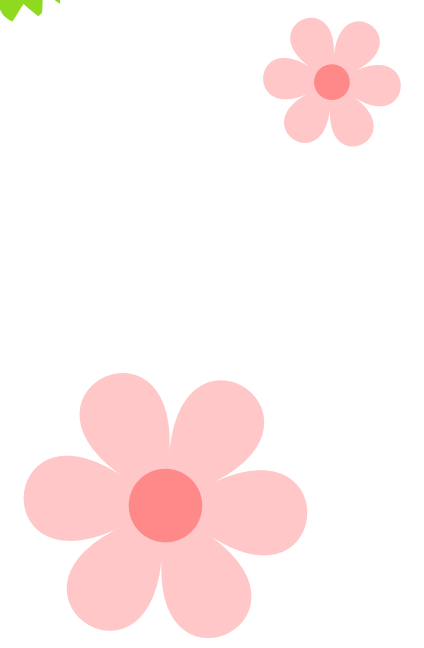
Un videojuego tipo mascota virtual, donde los jugadores cuidan de una planta y aprenden datos relevantes a su cuidado real.





OBJETIVO

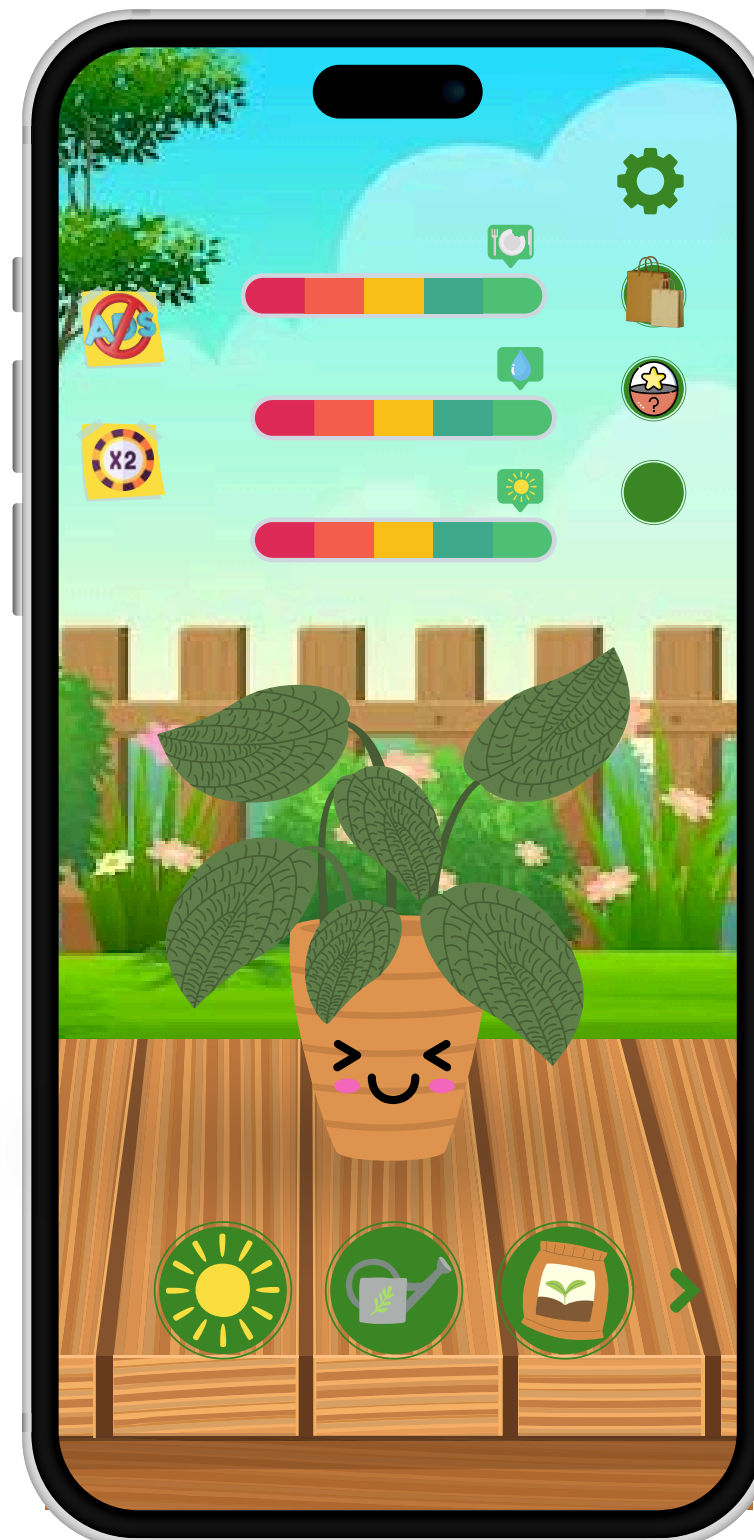
Desarrollar un juego móvil de "mascotas virtuales" basado en plantas, donde los usuarios cuidarán de una planta virtual y aprenderán sobre su cuidado e importancia.



PANTALLA DE CARGA



PANTALLA PRINCIPAL



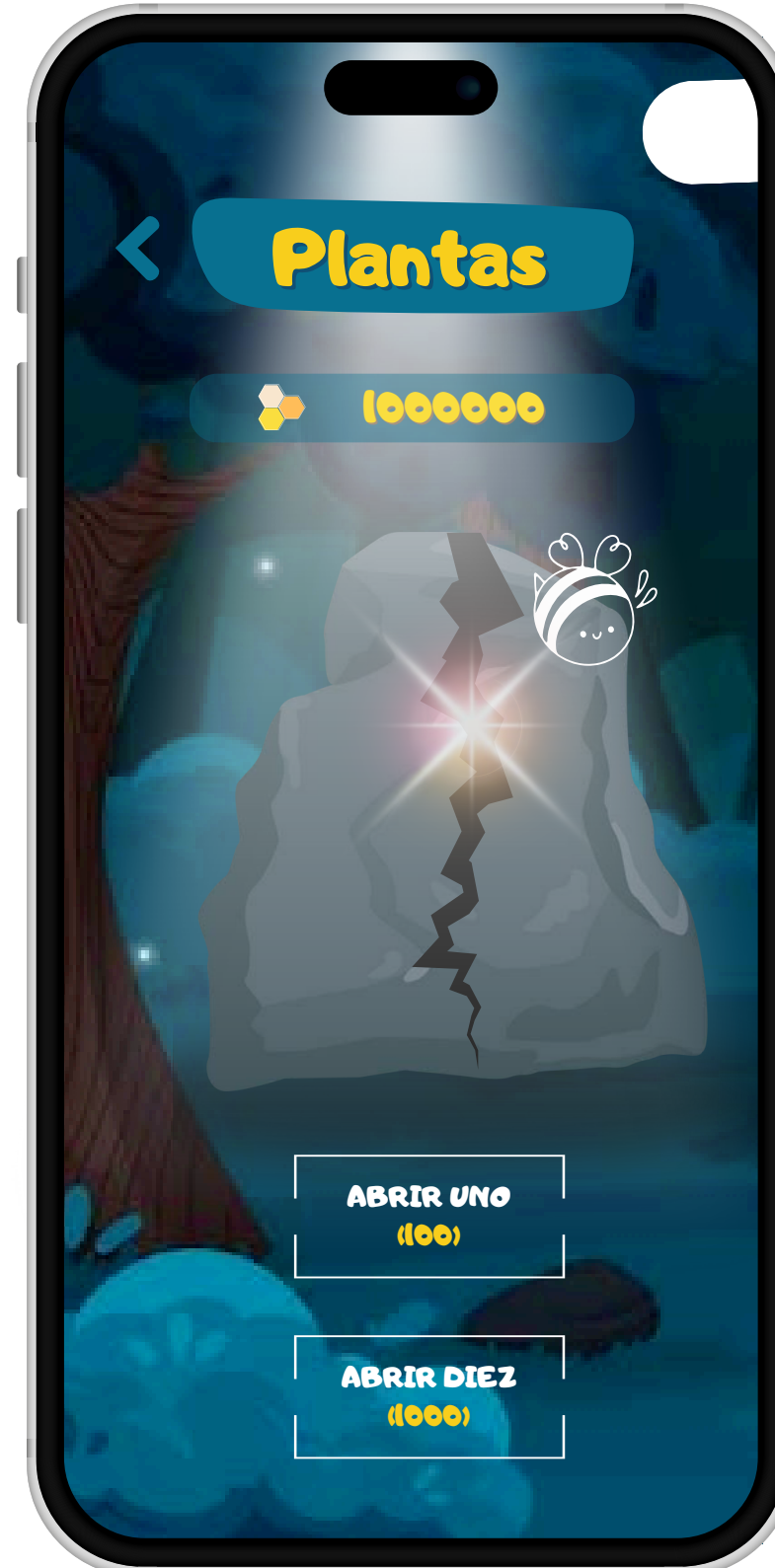
TIENDA



PERSONALIZACIÓN



PREMIO ALEATORIO



**VIDEO DEL
PROTOTIPO**

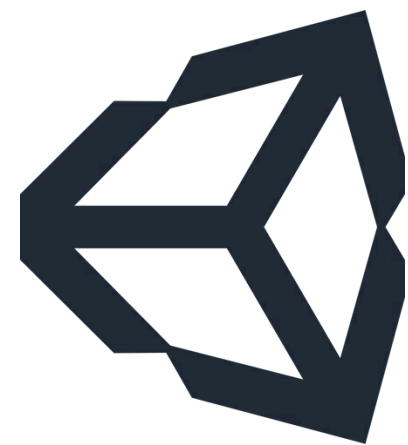
COSTOS Y TIEMPO

- Costos Totales: \$375,000 pesos.

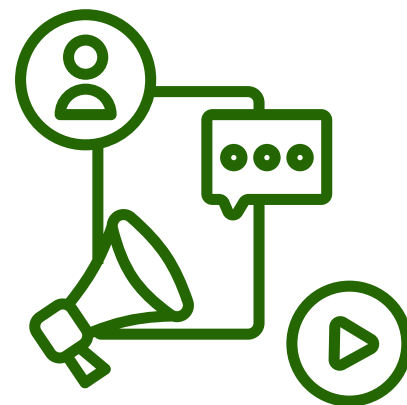
Tiempo total de desarrollo: 18 meses.



Servidores



Licencias



Marketing



Renta y
servicios



Salarios

MODELO DE NEGOCIOS

Anuncios

55%

Incluir anuncios dentro del juego para generar ingresos

20%

Compras In-Game

Ofrecer compras dentro del juego a cambio de recompensas

Recuperar la inversión:
1 año

Kick-Starter

5%

Iniciar un KickStarter para recaudar fondos para el proyecto

20%

Patrocinios

Pagar a influencers para que promocionen el juego





GRACIAS

Presentado por
Grupo Bloom-E



BloomE_Oficial