



XVII Feria Virtual de Planes de Negocios

Nombre del proyecto:

**“Creación de una
aplicación videojuego en
la provincia de Huancayo
para los jóvenes
universitarios”**

Integrantes:

- Díaz Torres Henry | Administracion y Marketing
- Duran Tupacyupanqui Jonathan | Adminstracion y marketing
- Galván Martínez Yomira Milagros | Adminstracion y marketing
- Pérez Suasnabar Fiorella | Adminstracion y Negocios Internacionales
- Zarate Medina Rosa | Administracion negocios Internacionales

Descripción de negocio:

Los estudiantes universitarios sufren de estrés, según RPP noticias el 58 % de estudiantes peruanos por lo tanto ofreceremos una aplicación - videojuego, el objetivo de cada nivel del videojuego es hacerle bromas pesadas a tu profesor, de esa manera avanzas al siguiente nivel. Cada nivel tiene sus propios desafíos y obstáculos y a su vez se añade los trucos que tendrán las plataformas que escoja el jugador ya sea en las distintas universidades de Huancayo. Así mismo según la revista “Journal of Cybertherapy and Rehabilitación” publicó un artículo en el que estudiosos habían comprobado el efecto positivo de las nuevas tecnologías, entre ellas, los videojuegos populares, para la salud.

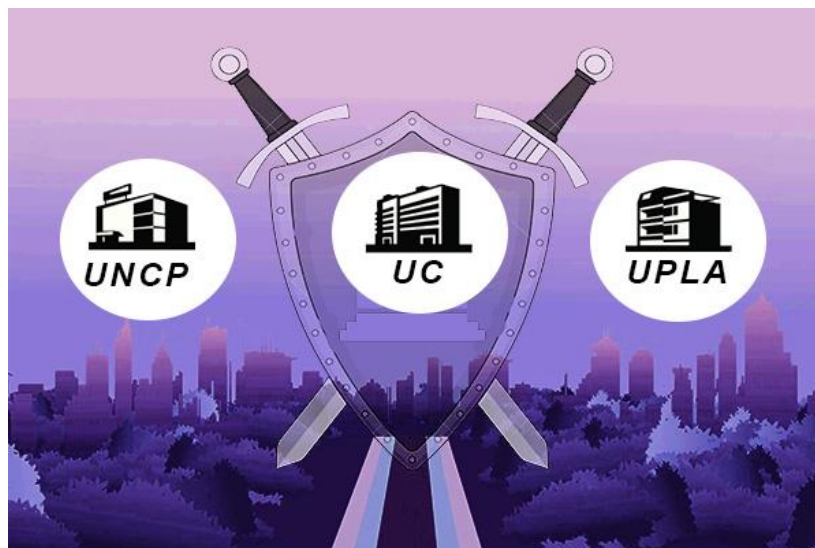
Características Creativas e Innovadoras Del Producto

- Sustituye los videojuegos en plataforma de play station , Wii , videojuegos en red con nuestra aplicación de videojuego para descarga en playstore y appstore
- Modificar la forma tradicional de terapias anti estrés como acupuntura, terapias psicológicas , sesiones de Yoga mediante una forma más divertida los videojuegos
- Combinar el entretenimiento con estrategia y acción para resolver los desafíos del videojuego de distintas maneras es decir buscan diversas soluciones para poder pasar de niveles
- Reorganiza y jerarquiza las diversas actividades dentro del videojuego permitiendo la agilidad mental de los jugadores.



<p><u>PROBLEMAS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Estrés en los estudiantes 	<p><u>SOLUCIÓN</u></p> <p>✓ Crear un aplicación Videojuego recreando la vida estudiantil con personajes (profesor, estudiante) , el videojuego contendrá desafíos de estrategia y acción</p>	<p><u>PROPUESTA DE VALOR UNICA</u></p> <p>“Estudiar es fácil y divertido”</p>	<p><u>VENTAJA COMPETITIVA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Videojuego usando personajes reales convirtiéndolos en personajes animados es decir un videojuego personalizado ❖ Crear plataformas muy similares a los campus de los estudiantes universitarios ❖ Plantear en cada nivel retos (bromas pesadas) 	<p><u>CLIENTE</u></p> <p>Alumnos de las universidades de la ciudad de Huancayo – Perú</p> <p>ADOPTER (CONOCIDOS)</p> <p>Alumnos que quieren divertirse y relajarse</p>
<p><u>PROCESOS</u> (unidades medidas)</p> <p>El número de descargas hechas por el estudiante</p>	<p><u>CANAL</u></p> <p>Distribución</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Googleplay ❖ Playstore 			
<p><u>COSTOS</u></p> <p>El costo en si es el valor de la realización de la aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calidad optima - Aplicación Android - Interfaz personalizada - Aplicación gratuita con publicidad - Si con redes sociales y email - No está integrado a un sitio web - Los usuarios tienen sus propios perfiles - Idioma bilingüe - Necesita panel de administración <div style="border: 1px solid black; background-color: #c8e6c9; padding: 10px; margin-left: 200px;"> <p>El coste estimado es en relación a lo que el programador estime : aproximadamente</p> <p style="text-align: center;">3500 soles</p> </div>		<p><u>FUENTES DE INGRESO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Forma de pago: publicidad dentro de las aplicaciones de las distintas empresas de Huancayo ❖ Pago de 3 soles por la descarga de la aplicación 		

“HUNTER COLLEGE “





Universidad
Continental

XVII
Feria Virtual de
Planes de Negocios



**!Matemos al aburrimiento , Hunter
College!**



¡ Gracias !

XVII
Feria Virtual de
Planes de Negocios

Centro de Emprendimiento Continental

Av. San Carlos 1980 - Huancayo

(064) 481430 Anexo 7720

conti-emprende@continental.edu.pe