

# ASOCIACIONES CLAVE

## PUBLICIDAD

Para poder obtener nuestra fuente de ingreso principal debemos tener claras nuestras asociaciones con las empresas que promocionamos en nuestra app. Teniendo en cuenta el segmento de mercado sobre el que nos enfocamos, hay ciertas productos que son óptimos para promocionar y otros que no tanto. Por ejemplo los juegos de soportes móviles (iPad, iPhone, Smartphone o Tablet.) son una buena elección ya que los potenciales usuarios también estarán interesados en este tipo de productos. Algunos ejemplos de empresas interesadas serían:

- Bandai-Namco*
- Playrix Games*
- Supercell*
- Niantic.Inc*
- King*
- Rovio*
- Gameloft*
- EA mobile*

Dado que es un app sobre los estudios y el aprendizaje, también anunciaremos productos de este sector como pueden ser plataformas de lectura, dibujo y diseño. Ejemplos de app (junto con nombre de la empresa desarrolladora):

- Kindle (Amazon Mobile LLC)*
- Autodesk Sketchbook (Autodesk Inc.)*
- Tap Color (Puzzle Saga Studio)*
- Puzzledom (Metajoy)*

## PROGRAMACIÓN

Para poder crear nuestra app en mantenerla en funcionamiento y reparación necesitamos una empresa con la que colaborar que nos pueda realizar la parte de diseño y programación de nuestra app. Hay ciertas empresas que serían muy interesantes con las que colaborar como pueden ser *Autodesk* , *Adobe* o *Wacom* ya que se centran en el diseño y el aprendizaje, muchas veces académico.

*“Evolutive Software”* Es una empresa de programación, mantenimiento y desarrollo web valenciana, por lo que tenemos un buen acceso a ella.