



# ***RALLY TEAM TACTICS***

***BARRACUDA INTERACTIVE  
ELEVATOR PITCH***

# ***CONTENIDOS***

1. Un problema, una oportunidad
2. Nuestra solución
3. La jugabilidad
4. Una propuesta única
5. Modelo de negocio y marketing
6. Conclusiones



1.

## ***UN PROBLEMA, UNA OPORTUNIDAD***

El pensamiento computacional  
en las escuelas infantiles y de  
primaria





# *ENSEÑANZA REQUERIDA*

del pensamiento computacional en educación  
infantil y primaria

[BOE-A-2022-1654](#)

***+24400 COLEGIOS***

en España en el curso 19-20

[Statista](#)

***+22 M DE NIÑOS***

en toda la UE en 2022, el  
5% de la población

[Banco Mundial](#)

2.

## ***NUESTRA SOLUCIÓN***

Rally Team Tactics, un videojuego  
para potenciar el Pensamiento  
Computacional único



## *¿QUÉ ES RALLY TEAM TACTICS ?*

- Género: carreras, estrategia
- Plataformas: PC, Android
- Público objetivo: niños y niñas de 8 a 12 años
- Público potencial: todas las edades



# REFERENCIAS VISUALES Y DE JUGABILIDAD

Art Of Rally (2020,  
Funkselector Labs)



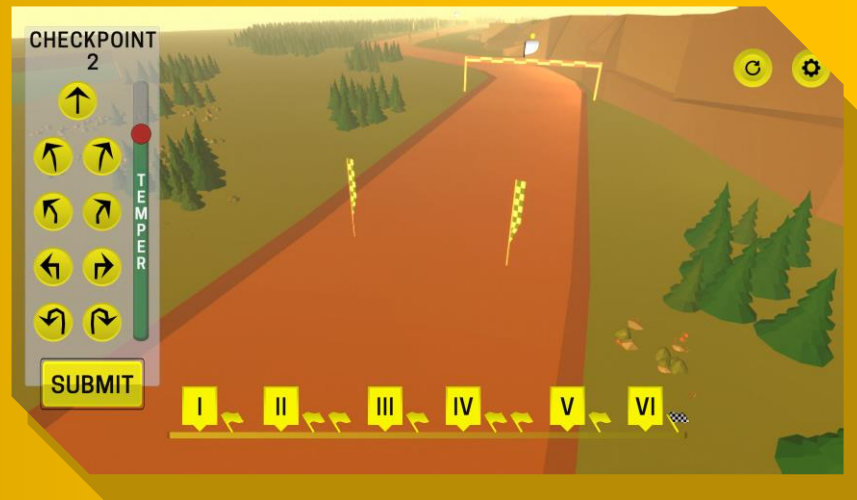
You Suck At Parking (2022,  
Happy Volcano)



3.

## LA JUGABILIDAD

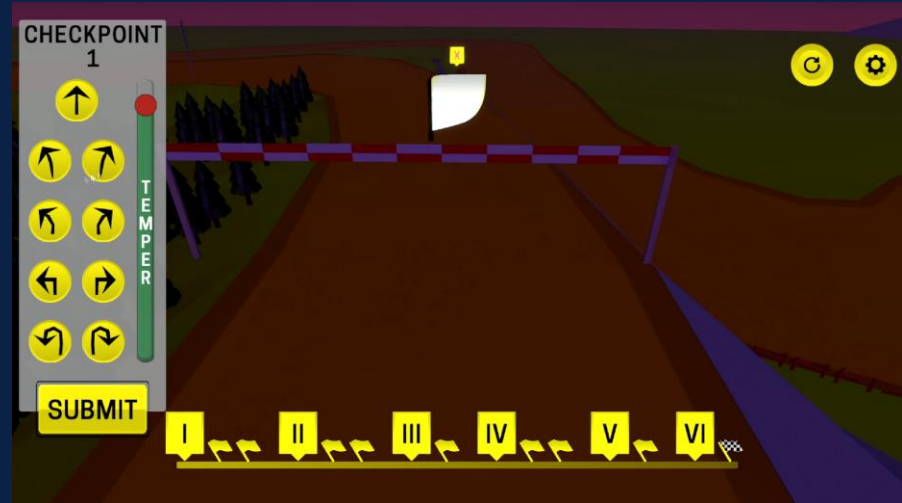
Los pilares de diseño y las principales mecánicas del juego

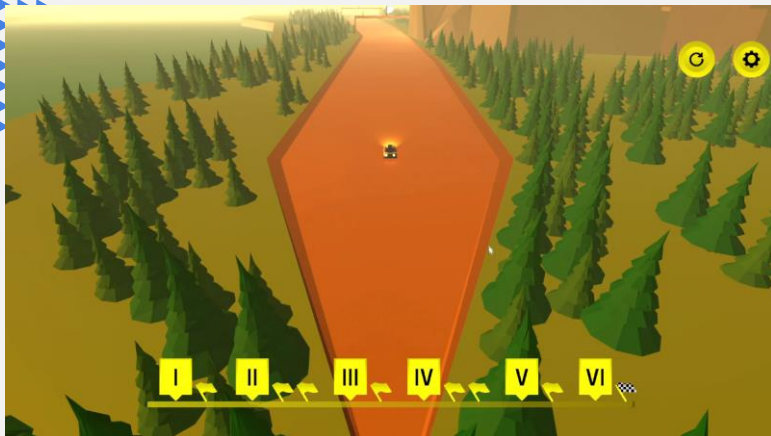




# *JUEGA COMO EL COPILOTO*

- Toma de decisiones
- Sistema de turnos
- Estrategia, ensayo y error





Vista de pájaro



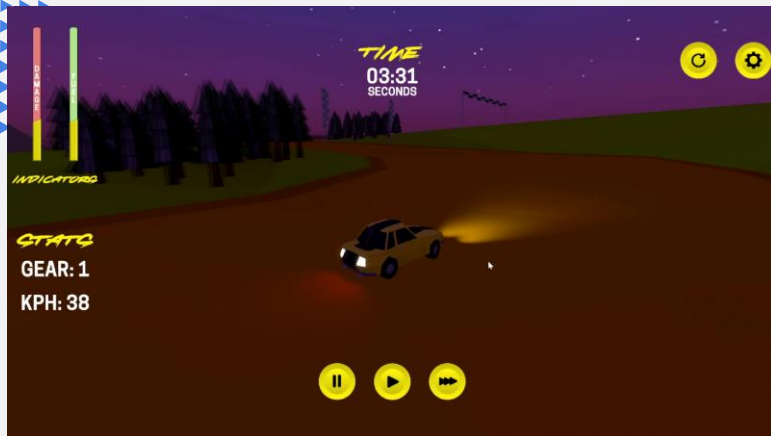
Abstracción

Pensamiento algorítmico



Notas y temperamento



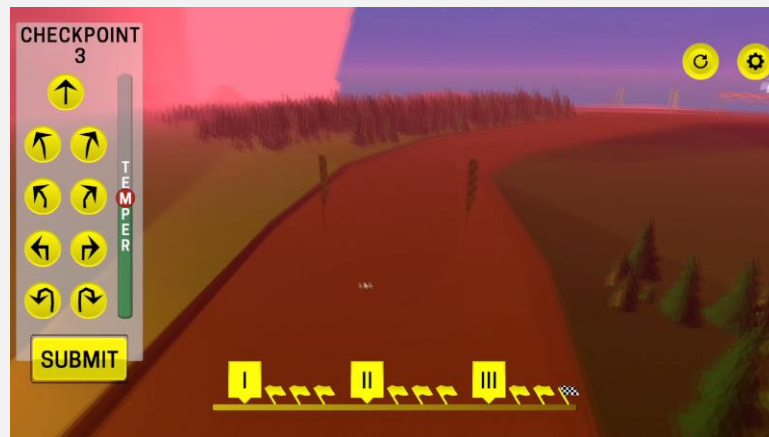


Gestión de recursos

Evaluación

Generalización y descomposición

Comportamiento basado en físicas



4.

## UNA PROPUESTA ÚNICA

Rally Team Tactics apuesta por el análisis de métricas y la rejugabilidad



# ANÁLISIS DE MÉTRICAS

- Tiempo
- Daños
- Combustible



# FACTORES DIFERENCIADORES

Alta rejugabilidad

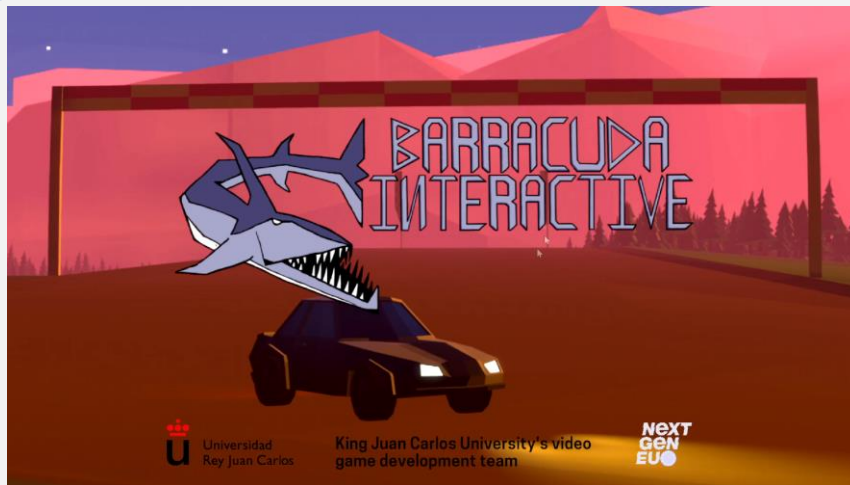
- Infinidad de soluciones
- Experimentación

Aspecto competitivo

- Tablas de clasificación

Escalabilidad

- Elementos modulares
- Contenido adicional

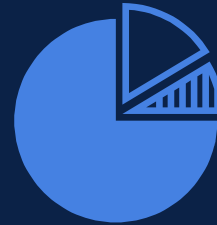


El juego está al 95% de ser un producto completo

**5.**

## ***MODELO DE NEGOCIO Y MARKETING***

Relación entre las partes  
interesadas, financiación y plan  
de marketing



# ESTRUCTURA DE NEGOCIO



Barracuda  
Interactive



Editoriales



Escuelas



Distribuidoras



Familias y  
particulares



## **ESTRATEGIA DE MARKETING**



- Campañas
- Publicaciones frecuentes
- Participación activa en la conversación
- Creación de comunidad
- Reevaluación constante en base a la recepción

What is your favorite childhood video game and why did you like it so much?

#MeetTheTeam

## 6. ***CONCLUSIONES***

Las aspiraciones de Rally Team  
Tactics y de Barracuda  
Interactive

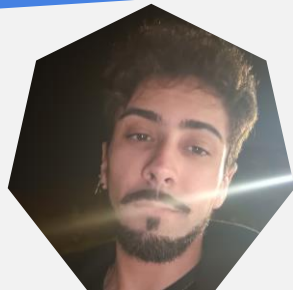


# EQUIPO DE DESARROLLO



Eric Martínez  
Gamero  
Project Manager  
Game Designer

Programmer  
Alejandro Asensio  
Pérez



Sergio Montes  
Veredas  
3D Artist  
UI Artist

UI / UX Designer  
Marketing  
Adrián Rubio  
Garrido



Daniel Hernández  
Tamayo  
Level Design  
Marketing  
UI Artist



Programmer  
Álvaro Martín Hita



# ¡GRACIAS!

Juego ya disponible en:

■ [barracudaia.itch.io](https://barracudaia.itch.io) 

Conecta con nosotros:

■ @BarracudaInteractive  

■ @barracuda\_ia 

■ [barracuda.it](https://barracuda.it) 

■ [u/BarracudaInteractive](https://u/BarracudaInteractive) 

¿Preguntas?

