

GDD 1x

Nombre del Juego:	Flippo App	
Selling Point del juego (140 caracteres):		
Una experiencia que va más allá de la consola, desafiandote a dibujar tan solo con papel y lápiz tus animales favoritos en tiempo record.		
Plataformas del Juego	Audiencia	Género
Smartphones iOS & Android.	Jugadores casuales y personas con discapacidades físicas o mentales. Niños, adolescentes y adultos.	Mini juego.
Concepto General del Juego (¿Qué hace el jugador en el juego?, ¿cuáles son sus objetivos?)		
<p>Flippo App es un juego que genera una experiencia en la que los usuarios no solo interactúan con la consola en la que juegan, sino que también con el mundo físico que los rodea. El juego le muestra a los usuarios animales de todas las especies, y los desafía a que en un tiempo record logren dibujarlos lo más parecido posible. A través de esta dinámica, el jugador se mantiene proactivo y concentrado, pudiendo lograr objetivos sin tener que tener un gran recorrido en el juego: los desafíos son de corta duración y se les premia con puntos por aprobarlos.</p> <p>Específicamente, el juego establece un set de desafíos para el usuario, los cuales una vez aceptados, se van realizando uno por uno. Cada desafío consiste en presentarle un animal al usuario, y proponer dibujarlo y presentarlo a través de la cámara del smartphone antes de que finalice el tiempo del desafío. El juego analiza el dibujo del usuario y si acierta con el animal propuesto, le da puntos acumulables y canjeables, sino, lo insta a volver a jugar.</p>		
Breve Reseña de la Historia del Juego o Motivación del ¿Por qué? de las acciones del jugador.		
<p>El juego busca que el jugador que recolecte la mayor cantidad posible de especies animales, partiendo de las más simples (entiéndase por simple aquellas especies con estructuras corporales sencillas) hasta las más complejas. Tal como se mencionó, el jugador inicia el juego con desafíos de dibujar animales simples, y a medida que más animales va coleccionando, va aumentando la dificultad. Llegará un punto en el que tendrá que dibujar animales de gran complejidad en contra del tiempo.</p>		
¿Cómo es el look del juego?		
<p>La capa de presentación del juego se divide en 4 interfaces diferentes:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sección de registro y login al juego (identificación del usuario para la creación de su perfil).2. Sección de challenges, donde el usuario toma desafíos.3. Modalidad “juego”, donde se muestra el animal a dibujar, el tiempo del desafío y la cámara para que el usuario presente sus resultados.4. Sección de logros, donde el usuario podrá ver los desafíos acertados, las Flippo-Coins ganadas y el dibujo realizado (resultado) en cada desafío. En esta sección el jugador tiene la opción de compartir sus logros a través de sus redes sociales con otros jugadores o amigos.5. Sesión de ajustes y logout, donde el usuario podrá configurar sus datos personales y hacer cierre de sesión.		

GDD 1x

¿Cuáles son las mecánicas principales del juego?

A continuación se presentan detalladamente las mecánicas de Flippo App:

1. **Dibujo de animales:** Una de las mecánicas principales del juego es el proceso de dibujo de animales. Este proceso inicia cuando el usuario decide tomar un nuevo desafío y accede a través de la aplicación a esta sección. Una vez el usuario entra al desafío, la pantalla se divide en dos: se le presenta la foto de un animal y se abre la cámara del smartphone. Empieza a correr el tiempo (el jugador tiene un tiempo proporcional a la dificultad del desafío para dibujar el animal y mostrarlo por la cámara) y a medida que el jugador va dibujando y mostrando su dibujo a través de la cámara, el juego le va diciendo qué es lo que está viendo en ese momento (de esta forma el jugador va sabiendo en tiempo real qué es lo que reconoce el juego del dibujo, por ende qué tan lejos o cerca está de la solución final). Una vez termina el tiempo, el usuario no tiene posibilidad de seguir dibujando y en base al porcentaje de acierto que tuvo en el dibujo, se le muestra el resultado, el cual puede ser de dos tipos: aprueba el desafío o lo reprueba (en la mecánica 2. se explica en detalle cómo funciona la determinación de aprobación de un desafío).
2. **Puntuación por completar “challenges”:** Luego de que el jugador termina un desafío, si acierta con el dibujo recibe una cantidad específica de Flippo-Coins (objeto del juego en el que se materializa la puntuación que recibe el jugador por completar challenges) de acuerdo a la dificultad del desafío aprobado (a mayor dificultad, más Flippo-Coins se reciben). Ahora, ¿cómo funciona este sistema de puntuación? Si el ratio de acierto del dibujo acorde al animal original es mayor al 70%, el usuario aprueba el desafío y recibe Flippo-Coins. Si el ratio de acierto es menor al 70%, el jugador reprueba el desafío y debe repetirlo a través del mismo dibujo u otro de otra especie. El usuario va acumulando puntuaciones a medida que va completando desafíos, de forma de que éstas (las puntuaciones) reflejan su nivel de avance en el juego y también su nivel de expertiz en el dibujo (como se verá en la mecánica 3., el usuario puede canjear puntos por recibir ayuda en los desafíos. Mientras más expertiz tenga un usuario en el dibujo, menos ayuda necesitará por ende más puntos acumulados tendrá).
3. **Canje de puntos por ayuda en desafíos:** Los jugadores pueden utilizar sus Flippo-Coins para facilitar la complejidad de algún desafío en particular cuando se les presentan. Específicamente, cuando un jugador comienza un nuevo desafío, tiene la opción de que el juego le dibuje parte del animal y que el jugador solo tenga que dibujar lo restante. Esta mecánica facilita el trabajo del jugador frente a ocasiones donde considera difícil realizar el dibujo en el tiempo asignado.

Esta mecánica tiene un costo para el jugador: cada ayuda de dibujo consume una cantidad específica de Flippo-Coins del jugador (de acuerdo a cuánta ayuda solicite). Por supuesto que la cantidad consumida de Flippo-Coins durante un canje por alguna ayuda no supera la cantidad de Flippo-Coins que el jugador recibirá si acierta el desafío, sin embargo, reduce la cantidad máxima de Flippo-Coins que el jugador puede ganar en el desafío y también lo somete a la posibilidad de perder las Flippo-Coins utilizadas en el canje en caso de no aprobar el desafío.

4. **Colección de animales dibujados:** Los jugadores pueden guardar en su perfil los animales que van dibujando. De esta forma, el jugador confecciona un “portafolio” de dibujos a medida que va avanzando en el juego. Cada animal de este portafolio se clasifica por

GDD 1x

especie y contiene una imagen tanto del animal original (propuesto por el juego para ser dibujado en cada desafío) como del animal dibujado.

Cabe señalar que cada animal puede desbloquearse con una cantidad específica de Flippo-Coins, ahora, a medida que más se avanza en el juego, más complejos son los animales a dibujar.

5. **Compartir y comentar dibujos y puntuaciones en redes sociales:** El juego le da a sus usuarios la opción de compartir sus logros a través de las redes sociales de Facebook e Instagram con sus amigos y otros jugadores. Cuando un usuario completa un desafío, el juego le pregunta si desea compartir su logro en las redes sociales. Si el usuario accede a la oferta, automáticamente se publica el animal desbloqueado, el tiempo consumido para dibujarlo, el animal dibujado por el jugador y finalmente la cantidad de Flippo-Coins ganadas. Adicionalmente, el jugador también puede acceder a su portafolio de animales y seleccionar un conjunto de ellos para compartir en las redes sociales.
6. **Creación y configuración de perfil de jugador:** La última mecánica principal de Flippo son los procesos de creación de usuarios y tanto almacenamiento como configuración de su perfil. Antes de ingresar a Flippo, el usuario debe autenticarse y si aún no tiene un perfil creado, accede a crearse uno. Adicionalmente, el jugador puede acceder a modificar los atributos de su perfil.

¿Cómo se interactúa con otras personas en el juego?

El juego es unijugador, sin embargo el jugador puede compartir los logros y puntajes (Flippo-Coins) en las redes sociales con sus amigos y otros jugadores.

¿Cómo es el mundo en donde ocurre el juego?

El mundo en el que el juego se desenvuelve puede dividirse en dos: un mundo virtual, donde el usuario se sumerge en un ambiente de constantes desafíos que lo inspiran a ir subiendo de nivel a por medio de Flippo-Coins (monedas que reciben como recompensa por acertar con un dibujo) y un mundo real, donde son ellos mismos los protagonistas del juego al tener dibujar en papel y lápiz cada uno de los animales que se les presenta. Específicamente, el mundo virtual se conforma por una amplia variedad de especies de animales, los cuales esperan que el jugador los dibuje. Los animales se van presentando desde los más simples hasta los más complejos, en la medida que el usuario va consiguiendo mayor número de Flippo-Coins.