**ESTUDIO DETALLADO DE AUDIENCIA, OBJETIVOS A CUMPLIR EN TÉRMINO DE ALCANCE DEL PRODUCTO Y UN PLAN DE MONETIZACIÓN CLARO Y REALISTA**

**1. Estudio Detallado de Audiencia**

**Audiencia Principal:**

* **Edad:** Niños a partir de 6 años, siempre bajo la supervisión de un adulto responsable.
* **Características clave:**
  + **Simplicidad:** Interfaces intuitivas, mecánicas fáciles de entender y controles sencillos.
  + **Atractivo visual:** Diseño colorido, personajes amigables y animaciones llamativas que capten la atención de los más pequeños.
  + **Seguridad:** Contenido limpio y sin elementos violentos o inapropiados, con controles parentales robustos que eviten compras no autorizadas.

**Plataformas de juego:**

* **Móviles (iOS/Android):**
  + Accesibilidad y facilidad de uso.
  + Integración de controles parentales (Google Family Link, Apple Screen Time).
* **PC (Steam, Epic, etc.):**
  + Experiencia más completa para quienes quieren jugar en familia.
  + Posibilidad de DLCs y expansiones que atraigan tanto a niños como a padres.
* **Consolas (Xbox, PlayStation, Nintendo Switch):**
  + Percepción de mayor calidad.
  + Certificaciones de contenido y controles familiares integrados.

**Objetivos de Alcance del Producto**

**Metas cuantitativas y cualitativas:**

* **Usuarios y Descargas:**
  + Alcanzar 10,000 descargas en el primer mes en móviles.
  + Tener 5,000 jugadores activos en PC y consolas durante los primeros 3 meses.
* **Retención y Engagement:**
  + Lograr que al menos el 50% de los nuevos jugadores continúe usando el juego después de la primera semana.
  + Asegurar sesiones de juego de entre 15 y 30 minutos, adecuadas a la atención de los niños.
* **Crecimiento de la comunidad:**
  + Establecer canales en redes sociales y foros (padres y niños) para recibir feedback y mejorar el producto.
  + Fomentar una comunidad segura y moderada donde se compartan logros y experiencias.

*Punto clave:* Estos objetivos deben ser medibles y revisables periódicamente para ajustar la estrategia de marketing y desarrollo.

**Plan de Monetización Claro y Realista**

**Estrategia adaptada a cada plataforma:**

* **Modelo Free-to-Play (F2P):**
  + **Móviles:**
    - Microtransacciones: skins, personajes o mejoras estéticas (nada que afecte la jugabilidad para mantener el juego justo).
    - Recompensas por ver anuncios opcionales (con aprobación parental).
* **Modelo Premium con contenido opcional:**
  + **PC y Consolas:**
    - Pago único a bajo costo para acceder al juego completo, con la posibilidad de comprar DLCs o expansiones adicionales.
    - Ofrecer demos gratuitas o versiones de prueba para enganchar a nuevos jugadores.
* **Suscripciones (opcional):**
  + Un pase de temporada que ofrezca contenido exclusivo (cosméticos, niveles adicionales) cada 3 meses, garantizando ingresos recurrentes sin afectar la experiencia base.

**ANALÍTICAS A TENER EN CUENTA DURANTE EL DESARROLLO Y FINALIZACIÓN DEL JUEGO COMO PRODUCTO, INCLUYENDO UN PLAN DE ACCIÓN PARA LA ADQUISICIÓN DE TESTERS  
  
2. Plan de Acción para la Adquisición de Testers**

**Paso 1:** Definir el Perfil del Tester

Audiencia primaria: Niños (+6 años) y sus padres, ya que los padres son quienes dan el visto bueno.

Segmentación: Incluir tanto jugadores experimentados en juegos familiares como novatos que busquen algo nuevo y atractivo.

**Paso 2:** Reclutamiento Activo

Redes Sociales y Foros:

Publica en grupos de padres, comunidades de juegos familiares y foros de testers (ej.: Reddit, Facebook Groups).

Usa influencers y streamers del ámbito familiar para difundir la beta.

Plataformas Especializadas:

Utiliza sitios como BetaFamily o Testbirds, donde se concentran testers de aplicaciones y juegos.

Eventos y Convocatorias:

Organiza webinars o transmisiones en vivo explicando el juego y ofreciendo inscripciones para la beta cerrada.

Ofrece incentivos (acceso exclusivo, skins especiales o reconocimientos dentro del juego).

**Paso 3:** Implementar Herramientas y Canales de Feedback

Encuestas In-App: Para recoger impresiones en tiempo real.

Foros o Discord: Crear canales de comunicación directos con testers para feedback inmediato y discusión de mejoras.

Análisis de Datos: Usa herramientas de analítica (Google Analytics, Firebase, Unity Analytics) para monitorizar el comportamiento de los testers y ajustar en tiempo real.

**Paso 4:** Iteración y Mejora Continua

Sesiones de prueba periódicas: Revisa y actualiza la beta según el feedback recibido.

Plan de mejoras: Prioriza corrección de bugs, optimización de rendimiento y pulido de mecánicas según datos y comentarios.

**ACERCAMIENTO CLARO CON LA INDUSTRIA LOCAL DEMOSTRADA EN LOS DOCUMENTOS ANTERIORES  
  
1. Propuesta de Valor Claramente Definida**

* **Fortalezas del Proyecto:**
  + Juego pensado para niños, con controles parentales y diseño accesible para móviles, PC y consolas.
  + Modelo de monetización transparente y respetuoso, que garantiza una experiencia libre de abusos y "pay-to-win".
* **Beneficios para la industria local:**
  + Promoción de talentos locales en desarrollo de videojuegos.
  + Posibilidad de generar empleo y colaboración en proyectos futuros.

**2. Estrategia de Colaboración y Alianzas**

* **Instituciones y Cámaras de Comercio:**
  + Organiza reuniones y presentaciones en cámaras locales y centros de innovación.
  + Participa en eventos de networking y ferias tecnológicas para posicionar tu producto y equipo.
* **Academia y Centros de Formación:**
  + Acércate a universidades y escuelas de diseño, programación y arte digital para buscar colaboración en proyectos, pasantías o investigación aplicada.
* **Empresas y Estudios de Videojuegos Locales:**
  + Propón alianzas estratégicas para compartir know-how, recursos y hasta posibles acuerdos de co-desarrollo o licenciamiento.
* **Eventos y Conferencias Locales:**
  + Participa activamente en Game Jams, ferias y congresos de la industria, mostrando tu producto y abriendo puertas a colaboraciones.

**3. Documentación y Comunicación Efectiva**

* **Materiales de Apoyo:**
  + Prepara un dossier claro y visual que resuma el estudio de audiencia, objetivos, plan de monetización y analíticas.
  + Destaca casos de éxito, proyecciones de crecimiento y ejemplos de colaboraciones anteriores.
* **Plan de Comunicación:**
  + Establece canales de contacto directos (email, LinkedIn, reuniones presenciales) con actores clave de la industria.
  + Organiza presentaciones o webinars para mostrar el potencial del proyecto y recibir feedback directo.

**4. Seguimiento y Feedback**

* **Calendario de Acciones:**
  + Define reuniones periódicas y actualizaciones sobre avances del proyecto con socios locales.
  + Usa las analíticas de juego para demostrar progreso y áreas de oportunidad, generando confianza en tus colaboradores.
* **Iteración Basada en Feedback:**
  + Recoge opiniones de expertos locales y ajusta el plan según las recomendaciones.
  + Mantén una comunicación transparente y constante con la industria.