

TP 01 - Propuesta de Valor

Integrantes del grupo de trabajo:

Dante Okseniuk, Joaquín Frankenthal, Felipe Roballo

Nombre del Producto

"PROTOCOL: CIDI-34"

Justificación del nombre: El nombre PROTOCOL: CIDI-34 surge de la idea central del juego: escapar de la escuela ORT tras la activación de un misterioso "protocolo de emergencia de incendios" relacionado con el CIDI. El número "34" es un guiño interno a un servidor de una compu del CIDI. La palabra "Protocol" sugiere una narrativa estructurada, científica y con secretos a descubrir, reforzando el tono de ciencia ficción con toques escolares.

Verificación legal: Disponible en el INPI

Idea del Negocio

Problemática: Muchos juegos actuales no logran conectar con experiencias cotidianas locales o contextos educativos cercanos a los jóvenes. PROTOCOL: CIDI-34 propone una experiencia única: un videojuego inspirado en la escuela ORT, con referencias reales y ficticias, combinando acción, puzzles y narrativa interactiva.

Viabilidad: Es un proyecto posible de desarrollar en escala pequeña, ideal para una demo jugable o prototipo en 6 meses, considerando el uso de Unity y assets de estilo pixel-art. La ambientación educativa, junto con una historia atrapante y humorística, puede conectar con estudiantes secundarios, exalumnos y público joven gamer.

Rentabilidad: La versión inicial puede distribuirse de forma gratuita (modelo free to play), con posibilidad de ingresos mediante skins o DLC's.

Incluir la problemática que resuelve y considerar la viabilidad y rentabilidad del proyecto.

Misión, Visión y Valores

Misión:

Desarrollar una experiencia de juego divertida, creativa y con identidad local, que conecte a los jugadores con el mundo de la programación, los puzzles y la narrativa interactiva.

Visión:

Convertirse en un referente en juegos educativos narrativos con estética retro, expandiendo el universo de PROTOCOL: CIDI-34 y fomentando el desarrollo de videojuegos con identidad propia.

Valores:

Creatividad

Humor

Educación lúdica

Trabajo en equipo

Innovación

Slogan

“Vencé al protocolo. Descubrí la verdad.”

Logo:



Objetivos SMART

1. Desarrollar una demo jugable completa del juego con al menos 3 pisos/niveles antes de la fecha de entrega, con mecánicas básicas, cinemáticas y enemigos funcionales.

Responsable: Equipo completo

Medible: entrega jugable

Tiempo: 6 meses

2. Alcanzar 100 descargas/jugadores de prueba para la demo en plataformas como itch.io antes de fin de año.

Responsable: área de comunicación/promoción

Relevancia: evaluar recepción del público

Tiempo: hasta diciembre

3. Incorporar al menos 10 logros o trofeos desbloqueables para fomentar la rejugabilidad.

Responsable: diseño de juego

Medible: número de logros implementados

Propuesta de valor

PROTOCOL: CIDI-34 ofrece una experiencia inmersiva con narrativa atrapante y estética pixel-art retro, inspirada en una escuela real. No es solo un juego: es una aventura de escape interactiva con referencias locales, acertijos educativos, humor y acción.

Características principales:

Estética pixel-art nostálgica y única

Historia con elementos escolares, ciencia ficción y misterio

Niveles inspirados en áreas reales de una escuela

Enemigos y jefes temáticos

Mecánicas de puzzles, disparos y exploración

Diálogos con personajes atrapados

Rejugabilidad con colecciónables y desafíos extra