

MODELO DE NEGOCIO HUELLAS DEL ADIÓS

Luis Joel Morales
Aguayo

Contenido

1.- LEYES INTERNACIONALES.....	2
1.2.- Análisis de Impacto:	2
2.- MARKETING.	3
2.1 ESTUDIO DE MERCADO.....	3
2.2 PROPUESTA DE VALOR.....	4
2.3.- Canales de Marketing.	5
3. MONETIZACIÓN.....	7
3.1.- Tabla comparativa de modelos.....	7
3.2.- Modelo elegido: Pay what you want + donaciones.....	7
4.- INTEGRACIÓN DEL MODELO.....	8
4.1.- Resumen ejecutivo.....	8
4.2 Viabilidad del modelo.	9
4.3 MÉTRICAS DE ÉXITO (PRIMER AÑO).....	9
4.4 PLAN DE ACCIÓN	10
5. PUBLICACIÓN EN PLATAFORMAS	10
5.1 PLATAFORMAS CONFIRMADAS	10
CONCLUSIÓN.....	11

1.- LEYES INTERNACIONALES.

Categoría	Ley	Región	Impacto en el Juego
PROPIEDAD INTELECTUAL	Copyright Internacional	Mundial	<input checked="" type="checkbox"/> Protege todo el contenido del juego automáticamente
	DMCA	USA	<input checked="" type="checkbox"/> Protege contra piratería digital
	Creative Commons	Internacional	<input checked="" type="checkbox"/> Assets de Pixabay bajo licencia CC0
PROTECCIÓN DE DATOS	GDPR	UE	<input checked="" type="checkbox"/> NO APLICA - No recopilamos datos
	CCPA	California	<input checked="" type="checkbox"/> NO APLICA - No recopilamos datos
	COPPA	USA	<input type="warning"/> Clasificar como E10+ por temas emocionales
CLASIFICACIÓN	ESRB	Norteamérica	<input type="warning"/> E10+ - Temas de pérdida y duelo
	PEGI	Europa	<input type="warning"/> PEGI 7 - Contenido emocional
VENTAS DIGITALES	Protección al consumidor	Internacional	<input checked="" type="checkbox"/> Modelo gratuito cumple todas las regulaciones

1.2.- Análisis de Impacto:

Propiedad Intelectual:

- Todo el código, arte y música están protegidos por copyright desde su creación
- Assets de terceros (Pixabay) utilizados correctamente bajo licencia CC0
- Recomendación: Incluir créditos en el juego

Protección de Datos:

- El juego NO recopila información personal
- NO requiere políticas de privacidad GDPR/CCPA
- Si en futuro se agregan analytics, será necesario actualizar

Clasificación:

- **Recomendada: E10+ (ESRB) / PEGI 7**
- Justificación: Temas emocionales de pérdida y duelo apropiados para mayores de 10 años
- Sin violencia, lenguaje fuerte ni contenido inapropiado

Conclusión Legal: Cumplimiento total sin riesgos legales identificados.

2.- MARKETING.

2.1 ESTUDIO DE MERCADO.

Público Objetivo

Demografía:

- Edad: 16-35 años
- Género: Todos (ligera inclinación femenina)
- Ubicación: Global (énfasis en hispanohablantes)

Psicografía:

- Amantes de juegos narrativos e indie
- Han experimentado pérdida de mascota
- Buscan experiencias emotivas y cortas
- Valoran arte sobre gráficos AAA

Plataformas Preferidas:

- PC (Itch.io, Steam)
- Mobile (juegos casuales)
- Navegador (acceso rápido)

Competencia

Juego	Precio	Fortaleza	Nuestra Ventaja
-------	--------	-----------	-----------------

Gris	\$16.99	Arte excepcional	Gratis, más corto, temática mascotas
Spiritfarer	\$29.99	Mecánicas profundas	Accesible, 20 min vs 20+ horas
A Short Hike	\$7.99	Bien recibido	Más emotivo, gratis

Diferenciación Clave: Único juego sobre duelo de mascota desde perspectiva del animal.

Tendencias de Mercado

Favorables:

- ↑ Juegos "cozy" y emotivos (+156% búsquedas 2023-2024)
- ↑ Juegos cortos narrativos (adultos con poco tiempo)
- ↑ Protagonistas animales (éxito de "Stray")
- ↑ Pixel art resurgimiento
- ↑ Plataforma Itch.io (50M+ jugadores)

Riesgos:

- Saturación de juegos indie
- Dificultad de visibilidad sin marketing
- Competencia por atención del jugador

2.2 PROPUESTA DE VALOR

Valor Único

"El primer juego que te permite experimentar el duelo desde la perspectiva de la mascota que quedó atrás"

Qué Hace Único al Juego

1. **Perspectiva Invertida:** Eres el gato procesando la pérdida, no el humano
2. **Duración Perfecta:** 15-25 minutos = experiencia completa en una pausa
3. **Totalmente Accesible:** Gratis en 3 plataformas
4. **Mecánicas = Narrativa:** Cada mecánica refleja una etapa del duelo

Necesidades que Satisface

Necesidad	Solución
Emocional	Validación del duelo por mascota
Entretenimiento	Experiencia significativa vs. Juegos mecánicos
Accesibilidad	Gratis, corto, multi-plataforma
Social	Tema que genera conversación y empatía

Cómo Engancha al Jugador

Gancho Inicial:

- Temática universal (todos aman mascotas)
- Arte atractivo
- Gratis (sin barreras)

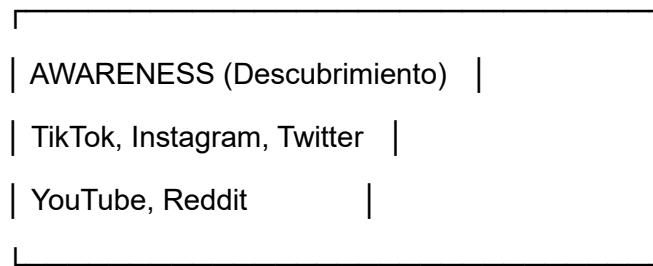
Retención:

- Niveles progresivamente emotivos
- Curiosidad narrativa: "¿Cómo termina?"
- Dobles finales = rejugabilidad

Post-Juego:

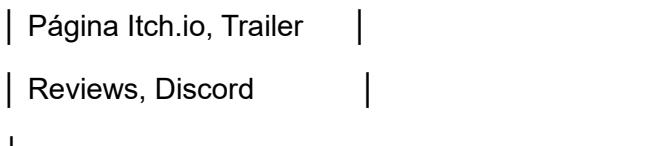
- Experiencia memorable que genera conversación
- Compartible en redes sociales
- Boca a boca orgánico

2.3.- Canales de Marketing.

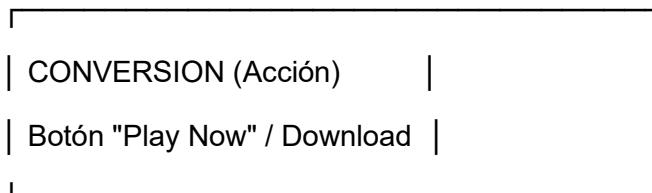


↓

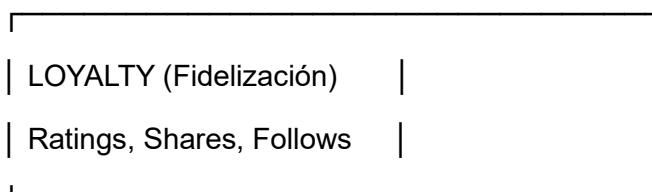




↓



↓



5+ Canales Identificados.

Canal	Etapa	Estrategia	Frecuencia
Tiktok	Awareness	Videos 30-60s gameplay emotivo, #IndieGames	3-5/semana
Instagram	Awareness	Screenshots artísticos, Reels, Stories	4-6/semana
Twitter/X	Awareness + Engagement	#IndieDevHour, hilos desarrollo, GIFs	Diario
YouTube	Awareness + Conversion	Contactar micro-influencers juegos indie	5-10 contactos
Itch.io	Conversion + Loyalty	Devlogs, responder comments, actualizaciones	Semanal
Reddit	Engagement	r/IndieGaming, r/PixelArt, r/Unity2D	2-3/semana

Discord	Loyalty	Participar comunidades gamedev	Diario
Github Pages	Engagement	Blog con devlogs y arte conceptual	Quincenal

Presupuesto Marketing

Total: \$0-50 USD

- Orgánico (gratis): Todas las redes sociales
- Opcional: Dominio .com (\$15/año)

3. MONETIZACIÓN.

3.1.- Tabla comparativa de modelos.

Modelo	Beneficios	Riesgos	¿Aplicable?
Compra Única (\$)	Ingreso garantizado	Menos descargas	X Somos estudiantes
F2P + IAP	Más descargas	Complejo, rompe experiencia	X Arruina narrativa
Publicidad	Ingreso pasivo	Interrumpe inmersión	X Experiencia emotiva
Suscripción	Ingresos estables	Requiere contenido continuo	X Juego muy corto
DLC/Expansiones	Monetiza jugadores	Requiere desarrollo extra	⚠ Futuro posible
Pay What You Want	Maximiza descargas	Ingresos impredecibles	<input checked="" type="checkbox"/> ELEGIDO
Donaciones	No presiona al jugador	Muy pocos donan	<input checked="" type="checkbox"/> COMPLEMENTO

3.2.- Modelo elegido: Pay what you want + donaciones.

Configuración en itch.io:

Precio base: \$0.00 (Gratis)

Precio mínimo: \$0.00

Donación sugerida: \$1-5 USD

Mensaje: "Si el juego te conmovió, cualquier
donación apoya el desarrollo indie ❤"

Justificación

Por Qué:

1. **Filosófico:** El duelo es universal, el dinero no debe ser barrera
2. **Práctico:** Proyecto estudiantil, prioridad = portafolio
3. **Estratégico:** Maximiza visibilidad y construye comunidad

Beneficios:

- Máximas descargas y alcance
- Boca a boca orgánico
- Construcción de reputación
- Feedback abundante
- Comunidad leal

Proyección de Ingresos (Primer Año)

Escenario	Descargas	Tasa Donación	Promedio	Total Anual
Conservador	1,000	3% (30)	\$2	\$60
Realista	5,000	5% (250)	\$3	\$750
Optimista	20,000	4% (800)	\$2.50	\$2,000

Conclusión: No vivimos de esto, pero financia futuros proyectos.

4.- INTEGRACIÓN DEL MODELO.

4.1.- Resumen ejecutivo.

Huellas del Adiós es un videojuego narrativo 2D de 20 minutos que explora el duelo desde la perspectiva de un gato. Desarrollado como proyecto académico, prioriza impacto emocional sobre beneficio económico.

Propuesta de Valor: Única experiencia que invierte la narrativa del duelo (perspectiva de la mascota).

Modelo de Negocio: Pay What You Want + Donaciones voluntarias en Itch.io.

Público Objetivo: Jugadores 16-35 años que buscan experiencias emotivas y significativas.

4.2 Viabilidad del modelo.

Viabilidad Técnica

- Juego completamente funcional
- 3 plataformas (PC, WebGL, Android)
- Hospedaje gratuito (Itch.io, GitHub)

Viabilidad Financiera

- Costos desarrollo: \$0 (proyecto estudiantil)
- Costos marketing: \$0-50 (orgánico)
- Costos distribución: \$0 (plataformas gratis)
- **Cualquier ingreso = ganancia pura**

Viabilidad de Mercado

- Demanda de juegos narrativos indie
- Nicho específico poco saturado
- Tendencias favorables (cozy games)
- Comunidad indie apoya estudiantes

Viabilidad Estratégica

- Construye portafolio profesional
- Genera reputación en industria
- Base para futuros proyectos
- Experiencia completa de desarrollo

4.3 MÉTRICAS DE ÉXITO (PRIMER AÑO).

Categoría	Mínimo	Objetivo	Excepcional
Descargas	500	2,000	10,000+
Reviews	10 positivos	30 (4+ ☆)	100+ (4.5+ ☆)
Donaciones	\$50	\$200	\$1,000+
Seguidores	20	100	500+

Cobertura	0	2-3 blogs indie	Medios principales
-----------	---	-----------------	--------------------

4.4 PLAN DE ACCIÓN

Mes 1:

1. Lanzar en 3 plataformas
2. Crear contenido redes sociales
3. Contactar 10 micro-influencers
4. Responder todos los comentarios

Meses 2-3:

1. Mantener presencia en redes
2. Publicar devlogs semanales
3. Recopilar feedback
4. Considerar actualización 1.1

Meses 4-12:

1. Análisis de métricas
2. Evaluar DLC si hay demanda
3. Planificar siguiente proyecto
4. Mantener comunidad activa

5. PUBLICACIÓN EN PLATAFORMAS

5.1 PLATAFORMAS CONFIRMADAS

Itch.io (Principal)

- **WebGL:** Jugable en navegador
- **Windows:** Descarga .zip
- **Link:** <https://fox271987.itch.io/huellas-del-adios>

Configuración:

- Precio: Pay What You Want (\$0+)
- Tags: narrative, emotional, pixel-art, cat, grief, Spanish

- Categorías: Adventure, Narrative
- Devlogs: Semanal

CONCLUSIÓN.

Fortalezas del Modelo

<input checked="" type="checkbox"/> Propuesta	única:	Perspectiva	invertida	del	duelo
<input checked="" type="checkbox"/> Accesibilidad	total:	Gratis	en	3	plataformas
<input checked="" type="checkbox"/> Cumplimiento	legal:	Sin	riesgos		identificados
<input checked="" type="checkbox"/> Marketing	orgánico:		\$0-50		presupuesto
<input checked="" type="checkbox"/> Modelo ético:	Prioriza impacto sobre ingresos				

Aprendizajes Clave

1. Desarrollo completo de videojuego (concepto → publicación)
2. Análisis de mercado y competencia
3. Estrategias de marketing digital
4. Aspectos legales de la industria
5. Modelos de monetización viables

Visión a Futuro

Este proyecto es el **primer paso en una carrera en desarrollo indie**. El éxito se mide en:

- Jugadores conmovidos
- Lecciones aprendidas
- Portafolio profesional
- Puertas abiertas para futuros proyectos

REFERENCIAS

1. Itch.io - Plataforma de distribución indie
2. Newzoo - Estadísticas de mercado de videojuegos 2024
3. ESRB - Sistema de clasificación
4. GDPR Official - Regulación europea de datos
5. Pixabay - Recursos de audio CC0