**Propuesta de Valor**

Primero de todo se comenzará por explicar el proyecto de videojuego “Bugys”.

Bugys se divide en 2 ambientes totalmente distintos y complementarios a su vez. Primer ambiente enfocado a la **realidad aumentada** y un segundo orientado a un juego de tipo **estrategia**.

Realidad aumentada

A continuación se dará una breve explicación sobre la realidad aumentada (*fuente: Wikipedia*)

La **realidad aumentada** (RA) es el término que se usa para definir una visión a través de un dispositivo tecnológico, directa o indirecta, de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real.

Consiste en un conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente, es decir, añadir una parte sintética virtual a lo real. Esta es la principal diferencia con la realidad virtual, puesto que no sustituye la realidad física, sino que sobreimprime los datos informáticos al mundo real.

**Primer ambiente (RA)**

Haciendo uso de la realidad aumentada se construye un videojuego donde el jugador tendrá que ir a la “caza” de los Bugys.

Estos serán distintos tipos de bichos (una especie de insectos) que estarán repartidos por todas las zonas geográficas. El usuario mirando a su alrededor a través del juego será capaz de verlos mimetizados con el ambiente y su objetivo será intentar hacerse con todos los que vea.

Se le ofrecerá al jugador dentro del videojuego unas localizaciones donde podrán encontrar a estos bichos para que el juego sea lo más dinámico posible.

Los Bugys estarán animados con lo que atraparlos no será del todo sencillo así el usuario del juego se entretendrá en conseguir hacerse con ellos.

Habrá distintos tipos de Bugys aportando cada uno de ellos distintos beneficios para el jugador con la intención de crear su espacio personal con todos los que haya atrapado.

Es decir, habrá Bugys que sean de tipo obrero, constructor, recolector, sanador…

Una vez que el usuario haya conseguido un Bugy este será trasladado a su propio espacio creado dentro del videojuego (segundo ambiente del juego).

**Segundo ambiente (Crecimiento y Estrategia)**

Este será el espacio donde se encontrarán todos lo Bugys conseguidos. El jugador dependiendo de la cantidad que tenga y de los distintos tipos de Bugys podrá ir construyendo su propia ciudad de Bichos.

Por ejemplo se necesitarán:

* Constructores para poder hacer edificios e infraestructuras.
* Recolectores para poder obtener comida y así ir manteniendo a toda la colonia.
* Guerreros para poder defender la ciudad o atacar a otras colonias.
* Reproductores (Bugys especiales) con la posibilidad de poder reproducirse por sí mismos...

Según se vayan obteniendo distintos Bugys en la caza de la realidad aumentada la colonia irá creciendo y evolucionando pudiendo crear una gran ciudad subiendo de niveles y la posibilidad de poder construir infraestructuras mas evolucionadas y sofisticadas o mejorando la defensa y/o ataque de la ciudad.

En este punto es donde entra la parte relacionada con la estrategia. El jugador tendrá la posibilidad de poder atacar a otras colonias y obtener beneficios de sus incursiones. Asimismo también puede ser atacado sufriendo grandes desastres en su propia colonia por lo que los Bugys guerreros son vitales igual que tener la ciudad preparada para poder defenderse.

Gracias a este juego ofrecemos al jugador una forma de divertirse de una forma totalmente diferente a lo que hay hoy en día en el mercado aportando emoción a través de ir obteniendo distintos Bugys y la evolución que con ellos podemos obtener dentro de la colonia.

Es un juego de entretenimiento donde se fomenta que el jugador se relaciones con su propio ambiente, ya que en la primera parte estará obligado a salir de casa para poder jugar ya que necesita ir cazando a sus bichos.

Esto nos da un valor **aumentado ya que de una manera divertida el jugador conocerá sitios** nuevos, ayudaremos a que los niños realicen **actividades físicas** y un acercamiento con **la naturaleza** ya que tendrán que ir a muchos lugares para obtenerlos. Véase montes, playas, parques, museos…

En cada una de esos lugares donde se consideré que se puede aportar algún conocimiento **cultural o social** se le ofrecerá una breve explicación para dar un valor añadido.

Es decir, si un usuario acude a un Museo a la caza de un Bugy en concreto se le mostrarán datos sobre el mismo, sobre su contenido etc. Si se trata de un monte se le contará que hábitat reside en él, tipo de flora, altura, nombre…

A través de este juego asociamos entretenimiento y diversión, una nueva forma de ver el mundo ayudando a la imaginación gracias a la realidad aumentada, ejercicio, actividades al aire libre que se puedan **compartir en familia** saliendo juntos a cazar nuevos Bugys a sitios de interés y conocimientos culturales.

Con todo esto también creamos el lugar idóneo para la promoción de cualquier empresa, comercio o entidad ya que se obtiene un gran número de clientes potenciales.

**Anunciantes**

A los posibles anunciantes se les ofrece 2 vías distintas de promoción dentro del juego. Una más tradicional que sería a través de anuncios dentro del videojuego y otra más innovadora pudiendo crear su propio Bugy identificativo.

Este Bugy promocional será situado en los lugares donde el cliente desee, véase en un local comercial donde el jugador tendrá que acudir para poder hacerse con él y así obtener los beneficios que este aporte a su mundo dentro del juego.

De esta manera el anunciante acerca a los jugadores a sus establecimientos abriendo una gran vía de captación de nuevos clientes.

**Ejemplo de una hamburguesería**:

La hamburguesería tiene su propio Bugy especial identificativo con su marca. Este se colocará en todos los establecimientos que el anunciante quiera. Se promocionará dentro del videojuego para que el jugador sepa que existe ese Bugy.

El usuario va a su caza al establecimiento más cercano para poder capturarlo, con lo que ya se ha conseguido que un posible cliente conozca su establecimiento.

Para que el jugador quiera obtenerlo el Bugy tiene que tener algo en especial en este caso en concreto si se captura, el usuario podrá ser capaz de construir una hamburguesería en su colonia pudiendo obtener de otra forma alimento para mantener a su colonial y hacer crecer a la misma.