

## CONTENIDO PROPUESTA TECNICA Y ECONOMICA

### QUAC-MEMORIZE

### 3. Descripción del Proyecto

**Aquac-Memorize** surge como una solución innovadora ante la falta de interés en juegos diseñados para estimular la memoria. Actualmente, muchas plataformas de entrenamiento cognitivo son percibidas como monótonas o carentes de atractivo visual, lo que desmotiva a los usuarios a seguir participando. Este proyecto aborda esa problemática al fusionar el desarrollo cognitivo con una experiencia entretenida y visualmente cautivadora.

El propósito de **Aquac-Memorize** es ofrecer una plataforma accesible, interactiva y lúdica que motive a los jugadores a ejercitar su memoria de manera constante. A través de una temática basada en el océano y pixel art, el proyecto invita a los usuarios a disfrutar de una experiencia estética única mientras desarrollan sus habilidades mentales.

### Objetivos del Proyecto

El principal objetivo de **Aquac-Memorize** es proporcionar una plataforma que combine entretenimiento y estímulo cognitivo, evitando la monotonía que suele caracterizar a los juegos educativos. Específicamente, el proyecto busca:

- Diseñar juegos que sean visualmente atractivos y mentalmente estimulantes.
- Ofrecer experiencias desafiantes y adaptables a diferentes niveles de habilidad.
- Incorporar el modo multijugador.
- Fomentar la práctica continua de ejercicios mentales para mejorar la memoria y las habilidades cognitivas.

### Descripción de los Juegos

#### 1. Rompecabezas:

Fomenta la concentración y la resolución de problemas.  
Incluye 8 niveles con dificultad progresiva, adaptados a la habilidad del jugador.  
Cada nivel utiliza imágenes del océano en pixel art, creando una experiencia relajante.

#### 2. Parejas de Cartas:

Refuerza la memoria visual y fomenta la competitividad.  
Incluye un modo multijugador que permite hasta 10 jugadores por sala y 5 rondas por partida.  
La puntuación depende de los movimientos y el tiempo empleado; si el tiempo se agota, el jugador recibe solo 50 puntos.

### 3. **Wordlet:**

Estimula la memoria asociativa y la deducción lógica.

Incluye 9 niveles con complejidad creciente; el número de letras aumenta a medida que se avanza.

Cada nivel ofrece 4 pistas y 5 intentos para resolver la palabra.

Estos juegos no solo entretienen, sino que motivan a los usuarios a mantener sus habilidades cognitivas en constante entrenamiento.

## **Requisitos y Características del Proyecto**

**Estilo Visual:** Un diseño temático inspirado en el océano y pixel art que crea un ambiente atractivo y relajante para los usuarios.

**Modo Multijugador:** Disponible en el juego de cartas, fomenta la interacción social y añade un elemento competitivo. En un futuro se buscará implementarlo en todos los juegos.

**Dificultad Adaptativa:** Los niveles se ajustan al rendimiento del jugador, garantizando que la experiencia sea desafiante.

**Accesibilidad Local:** El proyecto se lanzará inicialmente en un entorno local, con planes de expansión según su rendimiento.

**Enfoque en la Experiencia:** Diseñado para mantener a los jugadores motivados mientras disfrutan de una experiencia inmersiva y educativa.

## **Análisis de Mercado**

**Aquac-Memorize** está dirigido inicialmente a un mercado local, compuesto por personas interesadas en juegos que ofrezcan beneficios cognitivos. Aunque existen múltiples aplicaciones y plataformas de entrenamiento mental, este proyecto se diferencia en varios aspectos:

**Diseño Visual:** Su enfoque único en el pixel art inspirado en el océano lo distingue de otras propuestas más genéricas.

**Modo Multijugador:** La integración de una dimensión social en el juego de cartas agrega un elemento poco común en los juegos educativos.

Estas características hacen de **Aquac-Memorize** una propuesta innovadora con un alto potencial para destacarse en el mercado local y, posteriormente, expandirse a un público más amplio.

## **Competencia y Oportunidades de Crecimiento**

En un mercado saturado de aplicaciones de entrenamiento cognitivo, **Aquac-Memorize** se presenta como una opción fresca y atractiva. Si bien existen competidores con objetivos similares, este proyecto tiene oportunidades de crecimiento basadas en:

**Diferenciación Visual y Temática:** Su enfoque en pixel art y la temática oceánica crea un valor único.

**Interacción Social:** El modo multijugador fomenta la conexión entre jugadores, algo menos común en juegos cognitivos.

**Potencial de Expansión:** Con un lanzamiento inicial local, el proyecto tiene espacio para crecer y evolucionar, incluyendo la integración de nuevos juegos, idiomas y funcionalidades personalizadas.

## Resumen

**Aquac-Memorize** es más que un conjunto de juegos; es una plataforma diseñada para transformar la percepción de los usuarios sobre el entrenamiento cognitivo. Al combinar entretenimiento, estética atractiva y desarrollo mental, este proyecto tiene el potencial de revolucionar cómo las personas interactúan con los juegos educativos. Su enfoque en la innovación y la experiencia del usuario asegura un crecimiento sostenido y una conexión duradera con su audiencia.