# Vigilancia Tecnológica para un Juego de Cartas con Temática de Carros

**Introducción**

El mercado global de juegos de cartas coleccionables crece a un ritmo sostenido, gracias a los videos de la red social de TikTok donde salen coches exóticos, así como también los inlfuencers que compran estos coches. En otro aspecto, la afición por la cultura automotriz impulsa proyectos lúdicos que integran licencias de marcas reales como lo han sido la realidad aumentada y comunidades digitales. Este documento ofrece un diagnóstico del entorno competitivo y tecnológico, donde buscamos oportunidades de innovación para desarrollar un juego que destaque en el mercado.

**1. Objetivo**

**1.1 Objetivo**

Determinar tendencias, tecnologías, competidores para diseñar un juego de cartas con temática de carros que combine:

* Cartas las cuales tengan atributos de los carros.
* Mecánicas de juego innovadoras e interesantes

**2. Metodología**

* **Fuentes primarias**: Sitios oficiales de fabricantes de juegos (Asmodee, Top Trumps), tiendas online especializadas (MobyGames, MercadoLibre).
* **Estrategia de búsqueda**: Términos en español como lo son (“juego cartas carros”, “Juego de cartas de carros online”, “Vehículos cartas online)).

**3. Factores Críticos de Vigilancia**

|  |  |
| --- | --- |
| **Eje** | **Descripción** |
| Comercial | Modelos de negocio (venta de mazos tanto digitales como fisicos) |
| Competitivo | Principales títulos (1000 km, Top Trumps Cars, Heat, Formula D). |

**4. Tendencias Tecnológicas**

1. **Realidad Aumentada (AR)**
2. Experiencias inmersivas sobre cartas: modelado 3D del vehículo al escanear la carta en la app.
3. **Companion Apps móviles**
4. Estadísticas de partidas, ranking global, edición de mazos y compras dentro de la aplicación.
5. **Impresión avanzada**
6. Tintas holográficas, relieve en bajo relieve, acabados mate y brillosos para llamar la atención del usuario.

**5. Análisis Competitivo**

**5.1 Comparativa de Juegos de Cartas con Temática de Carros**

Table 1 Comparación de mecánicas y características de juegos de cartas automovilísticos

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Juego** | **Mecánica** | **Público objetivo** | **Licencia de marca** | **Integración digital** | **Precio aprox. (USD)** |
| 1000 km | Avance con cartas de velocidad y obstáculos | Familias, novatos | No | No | $17 |
| Top Trumps Cars | Comparación de atributos | Niños y coleccionistas | Sí (Hot Wheels) | No | $24 |
| Heat | Gestión de calor y cobertura | Jugadores intermedios | No | App para podium y stats | $61 |
| Formula D | Dados y gestión de marchas | Adultos, competitivos | No | No | $84 |
| Car Wars | Batallas entre vehículos | Usuarios veteranos | No | No | $50 |

**6. Análisis de Propiedad Intelectual**

* **Marcas registradas**: Hot Wheels, Ferrari, Porsche, entre otras. Requieren acuerdos de licencia con los fabricantes.
* **Patentes**: Integración de NFC

**5. Conclusiones**

No se encuentra una amenaza a la hora de realizar la vigilancia tecnológica de forma el Proyecto puesto que se investigó y actualmente no hay software con esta misma dinámica ni metodología, hay juegos de cartas los cuales son de temáticas de coches, pero a la hora de jugar son muy diferentes y la metodología de juego es muy diferente.