**Definición e ideación de proyecto Australis**

Fecha: 23/09/2024

Responsable a cargo: Sofía Gómez Macaya

**Objetivos generales de esta fase:**

* Establecer qué necesidades o problemas de nuestros usuarios son los más importantes que debe abordar nuestro proyecto.
* Reflexionar cómo podría nuestro videojuego abordar estas necesidades o problemas de formas eficaces y únicas que creen valor para los usuarios.
* Generar ideas para diseñar mecánicas de juego factibles.
* Realizar una visión general de los puntos fuertes y débiles de nuestros competidores.

**Propuesta de valor**

* Diseño y recorrido de usuario fácil de entender.
* Creación de un ambiente para sumergir al jugador en la Antártica.
* Mecánicas de juego interactivas y divertidas.
* Historia llamativa para motivar al jugador y tenga más curiosidad de seguir jugando.
* Aprendizaje divertido por medio de misiones.
* Exploración del área y sus objetos.
* Sistema de guardado en la nube.

**Mecánicas de juego factibles**

Ya que es un juego de exploración y aventura, se implementarán las siguientes mecánicas en base a la investigación de usuarios:

* **Pesca de peces y objetos:** El jugador tendrá una sección donde podrá hacer pesca de peces de la zona además de recoger objetos como basura del agua, los peces encontrados tendrán importancia a la hora de jugar en forma de recargar la energía del jugador y los mismos contendrán una sección de información donde se describen los elementos que hacen especial tal fauna de la zona.
* **Investigación de objetos:** Cuando el jugador encuentre un objeto con nombre y descripción desconocidas podrá utilizar esta sección donde revisará los objetos para poder desbloquear esta información importante y posteriormente poder utilizarlo para diversos motivos.
* **Venta de objetos:** Una vez el jugador sepa de los objetos que ha recogido podrá acceder a un comerciante donde podrá intercambiar estos por medios económicos, los cuales podrán usarse para adquirir nuevos objetos, útiles para la experiencia.
* **Exploración**: El jugador tendrá una sección orientada al plataformero, aquí el jugador escalaba una montaña con la intención de llegar a la cima a descubrir un objetivo vital para la trama del proyecto, en este proceso el jugador mantendrá una barra de energía la cual se gastara con el tiempo y podrá recargarse en zonas de descanso, además de tener la posibilidad de encontrar flora o materiales

**Auditoría competitiva**

**Objetivo**: analizar videojuegos de la competencia similares e identificar sus fortalezas y debilidades respecto a la experiencia de usuario. También encontrar posibles oportunidades que la competencia esté ignorando para tomar ventaja de eso e implementarlo en nuestro proyecto.

**Lista de competidores:**

* Stardew Valley
* Animal Crossing
* Minecraft
* Hollow Knight

Aspectos de la competencia a investigar:

* Mecánicas de juego
* Reseñas de sus usuarios.

**Stardew Valley:**

* Mecánica de juego de pesca, interacción con demás personajes, exploración, investigación de objetos.
* A los usuarios les gusta que tengan la opción de decorar su granja y tener animales.
* Usuarios frustrados y aburridos al empezar el juego debido a las pocas actividades que hay que hacer al principio.

**Animal Crossing:**

* Mecánica de juego de pesca interactiva, interacción con personajes carismáticos, exploración, compra y venta de artículos.
* A los usuarios les gusta la fluidez de sus gráficos.
* A los usuarios les gusta que tengan muchas misiones por hacer y que se realicen eventos constantemente.
* A algunos usuarios les gustaría que hubieran más especies para coleccionar ya que siempre son las mismas.

**Minecraft**:

* Mecánica de juego de exploración principalmente, interacción con objetos, pesca y creación.
* A los usuarios les gusta que el juego les permita explorar cuevas misteriosas, enfrentarse a criaturas y que siempre haya algo nuevo por hacer.
* Algunos usuarios están frustrados por los constantes errores que presenta el juego ya que afecta a su jugabilidad.
* A los usuarios les gusta el modo de supervivencia que se experimenta en el juego.

**Hollow Knight**

* Mecánica de juego de exploración principalmente.
* A los usuarios les gusta mucho la historia que presenta el juego.
* A los usuarios les gusta el recorrido y la fluidez del videojuego.
* A algunos usuarios les parece frustrante y muy difícil algunas misiones.
* Algunos usuarios sienten que el sistema de mapa es muy complicado de entender.

**KPI’s**

1. Incrementación en el conocimiento general de la Antártica: número de jugadores que logran completar los mecánismos de conocimiento educativo en el juego.
2. Conversión de jugadores: porcentaje de jugadores que completaron un flujo de misiones con éxito.
3. Conocimientos científicos adquiridos: promedio de los test sobre conocimiento científico de la Antártica después de jugar.
4. Difusión educativa: Porcentaje de usuarios que recomendarían este juego luego de jugarlo.
5. Entretenimiento: Porcentaje de usuarios que califican al juego como entretenido y llamativo luego de jugarlo.