### ATRAPAS

# Modelo de negocio

## Productos y servicios - Tu videojuego

### Haz una descripción detallada de tu videojuego. ¿De qué se trata? ¿Qué características tiene en términos de mecánicas, componentes, personajes, reglas, gráficas y audio?

El juego se plantea como un serious game infantil que pretende concienciar sobre la basura que generamos y su tiempo de degradación, así como explicar algunos conceptos marinos como los ciclos de mareas y la diversidad marina.

Es un juego arcade 2d con vista lateral, en el que se presenta una imagen del océano en la que un pulpo está nadando en la parte izquierda de la pantalla y se le acercan elementos marinos por la derecha. Estos elementos pueden ser buenos o basura, de modo que deberemos atrapar los malos y dejar pasar los buenos.

La mecánica es muy sencilla, adaptada a un público infantil, y consiste en pulsar la cabeza del pulpo para que baje el tentáculo y atrape la basura. El tentáculo baja a una velocidad constante y los elementos se acercan a distintas velocidades y profundidades, por lo que habrá que calcular el momento adecuado de pulsación.

Tenemos puntos de motivación o vida, que perdemos si dejamos pasar basura o si capturamos algún objeto bueno. Por otro lado tenemos puntos que obtenemos al capturar basura, más puntos cuanto mayor sea el tiempo de degradación del objeto. El objetivo es batir tu propia puntuación y competir en clasificaciones globales.

Al transcurrir la partida, van sucediendo ciclos que constan de 1 día (día y noche) con sus mareas altas y bajas. En el día tenemos más visibilidad y en las mareas bajas aparecen menos elementos que en las altas. Además, la dificultad aumenta al paso de cada día completo.

Estéticamente muestra gráficos coloridos y alegres y se pretende dar una aspecto dinámico a la escena mediante animaciones (de los personajes, reflejos de luz, corrientes de agua, etc). Y musicalmente, músicas de fondo relajantes y efectos de sonido alegres y no estridentes.

## Segmento de cliente

### Haz una descripción detallada del tipo de persona que jugaría tu juego, incluyendo las necesidades (funcionales y emocionales) que éste busca resolver con un videojuego. ¿Cuál es el principal dolor que quiere evitar o beneficio que quiere encontrar tu cliente?

El perfil del jugador sería un público infantil. Dependiendo de la edad podría jugar sólo o guiado por un mayor.

Las necesidades que busca resolver son:

- Entretenimiento rápido, con partidas cortas.

- Aprendizaje del mundo marino (ciclos día/noche, ciclos de mareas altas/bajas, diversidad marina).

- Concienciación sobre la basura marina y el tiempo de degradación de la basura que generamos habitualmente (botellas de plástico, pilas, etc).

## Propuesta de valor

### Describe los beneficios que generas a tu cliente en conexión con las necesidades planteadas en el punto anterior. ¿Por qué tu propuesta de valor presenta al cliente un beneficio que no está logrando obtener actualmente?

Los beneficios conectados a las necesidades serían.

- El entretenimiento rápido con partidas cortas se obtendría gracias al diseño de niveles, los cuales son de corta duración y cambiantes, tanto en los elementos marinos que aparecen (distintos en cada partida) como en los cambios del entorno (día, noche y mareas).

- El aprendizaje de los elementos del mundo marino se conseguirá mediante el cambio de mareas y ciclos de día / noche, utilizando tiempos con escala real, de modo que cada ciclo tendrá 1 día y 1 noche y 2 mareas altas y 2 bajas. Pero éstos irán adelantándose al igual que pasa en la vida real en la que a veces encontramos marea baja por la mañana y otras marea alta.

- La concienciación sobre la basura marina y el tiempo de degradación de la basura que generamos habitualmente (botellas de plástico, pilas, etc) se consigue mostrando estos elementos en la pantalla y teniendo que atraparlos. Para cada uno se muestra su información, con su tiempo de degradación y los puntos que otorga. Al otorgar más puntos a mayor tiempo de degradación, estamos haciendo que los jugadores se fijen o busquen más aquellos elementos más peligrosos y luego los recuerden.

## Canales

### Describe las formas en que entregarás tu videojuego al cliente y a través de qué canales te comunicarás con éste antes, durante y después de la venta. Describe de forma detallada cómo cada uno de los elementos que describes afecta el valor que generas.

Como canales de comunicación utilizaría:

- Blog de desarrollo, twitter, facebook

- Versiones preliminares en plataformas como itch.io, kongregate

- Difusión en webs centradas en serious games, como gamesforchange.org

Como canales de distribución planteo una distribución digital en versión móvil para android (google play) e ios (apple store).

## Relaciones con el cliente

### Describe los diferentes momentos y formas en que tu negocio interactúa con el cliente durante el ciclo de creación y vida del juego. Recuerda incluir lo que pasa en el juego y también qué pasa fuera de éste. Identifica la forma en que dicha relación genera valor para tu cliente.

Durante el proceso de creación y tras su publicación, el cliente podrá contribuir al diseño y actualizaciones del propio juego. Se realizarán concursos publicitados por la web de desarrollo y redes sociales, en los que los niños podrán enviar dibujos de animales marinos, basura, atuendos del protagonista, etc. y posteriormente ver cómo se integrarán en el juego aquellos que se seleccionen.

## Fuentes de ingreso

### Describe la forma en que capturas valor de tu cliente y cómo esa manera de capturar valor también puede beneficiar al cliente.

El juego se distribuirá en la tiendas móviles Google Play (Android) e App Store (iOS) bajo la categoría familiar y a un precio único de 1.50 €. Una vez lanzado el juego se irán analizando las descargas, para ofrecer rebajas temporales en ciertos momentos en los que se quiera dar un empujón.

Si con este modelo de negocio no conseguimos un número de descargas razonable, sacaríamos una segunda versión free monetizada con publicidad. El jugador dispondría de un número de partidas diarias que para recargar debería ver un vídeo publicitario.