

# VIDA DIVA: Juego desarrollado por A&R Games

Desarrollo de Aplicaciones Web

Tutor: Jesús Guillén Encinas

Curso Académico: 2023/2025

Trabajo presentado por: Ariadna Sofia Czerwonca De Abreu y Rabab El Jebari

*“La programación no se trata solo de codificar, sino de crear experiencias que cambian la manera en que interactuamos con el mundo.”*

*– Radia Perlman (1951-)*

**Índice**

[**[NOMBRE DEL PROYECTO]**](#_heading=h.30j0zll) **1**

[**1. CONTEXTUALIZACIÓN EMPRESARIAL**](#_heading=h.3dy6vkm) **4**

[1.1 Denominación.](#_heading=h.1t3h5sf) 4

[1.2 Justificación de la idea del proyecto.](#_heading=h.4d34og8) 4

[1.3. Estudio de la competencia.](#_heading=h.2s8eyo1) 4

[1.4 Oportunidad de negocio](#_heading=h.17dp8vu) 4

[1.5 Obligaciones fiscales](#_heading=h.3rdcrjn) 4

[1.6 Financiación, ayudas y subvenciones](#_heading=h.26in1rg) 4

[**2. DISEÑO DEL PROYECTO**](#_heading=h.lnxbz9) **4**

[2.1. Infraestructura e instalaciones necesarios](#_heading=h.35nkun2) 4

[2.2 Recursos materiales y personales](#_heading=h.1ksv4uv) 4

[2.3 Tecnologías y lenguajes a emplear](#_heading=h.44sinio) 4

[**3. DESARROLLO DEL SERVICIO/PRODUCTO**](#_heading=h.2jxsxqh) **4**

[**4. PROCEDIMIENTOS Y CONTROLES DE CALIDAD**](#_heading=h.z337ya) **4**

[**5. DOCUMENTACIÓN**](#_heading=h.3j2qqm3) **5**

[**6. ANEXOS**](#_heading=h.1y810tw) **5**

[**7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**](#_heading=h.4i7ojhp) **5**

# 1. CONTEXTUALIZACIÓN EMPRESARIAL

## 1.1 Denominación

Para el nombre de la empresa dueña, desarrolladora y distribuidora del juego, se ha elegido el nombre A&R, porque son las iniciales de las fundadoras y dueñas de la empresa. Sin embargo, también se ha tenido en cuenta el hecho del minimalismo, buscando un nombre fácil de entender y de recordar, por lo que dos iniciales resultan adecuadas.

Desde una perspectiva de marketing, este nombre tiene la ventaja de ser fácilmente reconocible y adaptable a diversas estrategias publicitarias, permitiendo crear una marca sólida y consistente que destaque en el competitivo mercado de los videojuegos. Este enfoque refuerza nuestra visión de ofrecer un producto innovador, atractivo y con un gran potencial de alcance para nuestro público objetivo.

A su vez, para el desarrollo del juego hemos decidido el nombre VIDA DIVA. debido a una serie de razones; entre las cuales resalta como primera y principal, el hecho de que el juego se desarrolla alrededor de la palabra “diva”, ya que el juego está orientado a un nicho específico: jóvenes, mujeres y miembros de la comunidad LGBT+, personas en un rango de edad que va desde niños hasta adultos jóvenes. El juego manifiesta una estética y energía femeninas, con una arte y estilo visual que en sí mismos dan a entender que se trata de un juego de rol, toma de decisiones y dressing up con una protagonista mujer, por lo que quedará claro el público objetivo al cual el juego está dirigido, así como el plan de marketing tomado para su desarrollo, y finalmente la mezcla de logotipo, isotipo, arte y estilo visual demuestran la mezcla perfecta de la esencia del concepto elegido. Entre otras razones, se encuentra la popularidad de la palabra “diva” en redes sociales, en alza durante los últimos años, sobre todo en generaciones como generación z y menores, de uso regular en las comunidades de mujeres y personas lgtb+ angloparlantes. Al traer el uso de esta palabra al español diario y coloquial utilizado dentro del juego, traemos originalidad e influencia a la comunidad de mujeres y lgtb+ hispanoparlantes. También la palabra diva está de moda según nuestra percepción personal (METER CITA).

## 1.2 Justificación de la idea del proyecto

La decisión de desarrollar un juego tipo novela visual está fundamentada en varias razones que abarcan tanto aspectos sociales como económicos y tecnológicos. Este tipo de juego responde a una necesidad creciente de entretenimiento interactivo(cita), combinando creatividad, personalización y la capacidad de hacer rol en línea, características que lo convierten en un proyecto con gran potencial.

#### 1.2.1. Interés del público en la personalización y la moda

La personalización en los videojuegos es una de las características más demandadas por los usuarios en la actualidad. Los jugadores no solo buscan una experiencia lúdica, sino también la oportunidad de expresarse a través de sus creaciones. En particular, la moda se ha convertido en un tema de gran interés para los jóvenes, influenciado por las redes sociales (METER CITA), donde la estética visual juega un papel fundamental. Un juego que permita a los usuarios diseñar personajes, probar diferentes estilos y decidir diferentes cursos de acción, tiene un atractivo inmediato para este público.

#### 1.2.2. Nicho de mercado en juegos casuales

Los juegos casuales han demostrado ser una de las categorías más populares en la industria de los videojuegos. Según diversos estudios de mercado (METER CITA), el público objetivo de estos juegos abarca principalmente a mujeres jóvenes y adolescentes, un grupo que no siempre está completamente atendido por la industria tradicional de videojuegos. Un título que combine moda, creatividad, y rol tiene el potencial de capturar este segmento y fidelizarlo mediante mecánicas adictivas y contenido actualizado.

#### 1.2.3. Conexión con tendencias actuales

En la actualidad, la moda y la creatividad digital han adquirido un papel fundamental en la forma en que las personas expresan su identidad y estilo personal (**METER CITA**). La creciente popularidad de la personalización en entornos digitales demuestra que los usuarios buscan experiencias interactivas que les permitan experimentar con diferentes estilos y estéticas. Además, el uso de avatares y representaciones digitales ha evolucionado hasta convertirse en una herramienta clave en redes sociales y plataformas de comunicación, Según Yee y Bailenson (s.f.), "los avatares también podrían modificar conductas en nuestra vida real. Incluso la investigación [...] observó que muchas personas estaban más preocupadas por la apariencia de sus avatares en lugar de ocuparse de su imagen en la vida real" ("El impacto de los avatares en la vida real", s.f.), reforzando la necesidad de espacios donde los usuarios puedan diseñar y compartir sus propias creaciones. Este juego se alinea con estas tendencias emergentes y tiene el potencial de consolidarse como una plataforma innovadora que fomente la autoexpresión y la creatividad en el ámbito digital.

#### 1.2.4. Inclusión y diversidad

Un aspecto clave del juego será la inclusión de diferentes estilos y culturas, permitiendo a los jugadores explorar combinaciones de vestimenta y frases con jerga perteneciente a múltiples subculturas. Además, el juego podría ofrecer opciones de personalización inclusivas en cuanto a tipos de cuerpo, tonos de piel, y características físicas, promoviendo la diversidad y permitiendo que cada jugador se sienta representado.

#### 1.2.5. Modelo de negocio viable

El juego integrará un sistema de anuncios, ofreciendo a los jugadores la posibilidad de ver anuncios a cambio de recompensas, como desbloquear capítulos temporales, obtener pistas sobre decisiones importantes o conseguir monedas virtuales para personalizar su experiencia. Esta estrategia permitirá monetizar a los usuarios que no realicen compras directas sin afectar su progreso en la historia.

También existe la posibilidad de generar ingresos a través de colaboraciones con creadores de contenido, permitiendo integraciones con novelas interactivas populares o incluso historias basadas en franquicias reconocidas. Paralelamente, se explorará un modelo basado en suscripción, donde los jugadores podrán acceder a contenido exclusivo, jugar sin anuncios y obtener ventajas adicionales dentro del juego.

Este enfoque híbrido de monetización permitirá mantener el juego accesible para una amplia audiencia, asegurando al mismo tiempo la sostenibilidad del proyecto.

## 1.3. Estudio de la competencia

Para desarrollar nuestra novela visual, hemos analizado juegos similares dentro del género narrativo interactivo, como *Corazón de melón*, y *Doki Doki Literature Club.* Estas plataformas han demostrado el potencial de los juegos basados en historias interactivas, permitiendo a los jugadores influir en el desarrollo de la trama a través de sus elecciones.

Lo que diferencia a nuestra novela visual es su estética que evoca la nostalgia de principios de los 2000 con un diseño vibrante y referencias a la cultura pop de esa época. A diferencia de los juegos actuales, que suelen tener estilos genéricos o minimalistas, nuestro juego ofrecerá una experiencia visual audaz y colorida, inspirada en la moda, la música y la estética de los 2000. Este enfoque no solo atraerá a jugadores jóvenes interesados en el estilo retro, sino también a aquellos que vivieron esa época y desean revivirla a través de una experiencia interactiva única. Además, nuestra historia y mecánicas de juego estarán diseñadas para reflejar la actitud y personalidad extravagante de la era 2000, con personajes carismáticos, diálogos llenos de humor y situaciones que capturan la esencia de la cultura pop de aquel tiempo.

#### DAFO de nuestro juego

**Fortalezas:**

* Estilo único inspirado en los 2000, que lo diferencia de la competencia.
* Narrativa innovadora con decisiones de alto impacto.
* Diseño visual llamativo y nostálgico, con referencias culturales reconocibles.
* Interfaz y mecánicas accesibles, dirigidas a una audiencia amplia.

**Debilidades:**

* Requiere inversión en diseño gráfico y arte para capturar la esencia de la época.
* Menos reconocimiento de marca en comparación con grandes competidores.
* Desafío en la monetización equilibrada, evitando que las microtransacciones afecten la experiencia del usuario.

**Oportunidades:**

* Tendencia creciente del estilo "retro" y los 2000 en moda y entretenimiento.
* Nostalgia como herramienta de marketing, atrayendo a una audiencia más amplia.
* Integración con redes sociales y comunidades online, potenciando el alcance del juego.

**Amenazas:**

* Cambios en las tendencias que puedan afectar la popularidad del estilo.
* Dificultad para competir contra franquicias establecidas con grandes presupuestos de publicidad.
* Riesgo de que la estética de los 2000 no sea entendida por audiencias más jóvenes.

**1.4 Oportunidad de negocio**

El auge de los juegos narrativos y el creciente interés por experiencias interactivas han generado un mercado en expansión dentro del sector del entretenimiento digital. Cada vez más jugadores buscan historias envolventes donde sus decisiones tengan un impacto real, lo que convierte a las novelas visuales en una alternativa atractiva. Además, la accesibilidad de este tipo de juegos, que no requieren habilidades avanzadas ni reflejos rápidos, permite atraer a una audiencia amplia, desde jugadores casuales hasta entusiastas de la literatura interactiva. Nuestro proyecto se posiciona dentro de esta tendencia, ofreciendo una propuesta innovadora con un modelo de negocio sostenible. Al combinar elementos narrativos sólidos con estrategias de monetización equilibradas, aseguramos una experiencia accesible para todos los jugadores sin comprometer la calidad del contenido.

**1.5 Obligaciones fiscales**

## 1.6 Financiación, ayudas y subvenciones

# 2. DISEÑO DEL PROYECTO

## 2.1. Infraestructura e instalaciones necesarios

## 2.2 Recursos materiales y personales

## 2.3 Tecnologías y lenguajes a emplear

# 3. DESARROLLO DEL SERVICIO/PRODUCTO

# 4. PROCEDIMIENTOS Y CONTROLES DE CALIDAD

# 5. DOCUMENTACIÓN

# 6. ANEXOS

# 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

* Yee, N., & Bailenson, J. (s.f.). *El impacto de los avatares en la vida real*. El Tiempo. Recuperado de<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-15906596>