

a)

El RGPD establece que solo se deben recoger los datos estrictamente necesarios:

- Edad: para verificar que el usuario tiene la edad mínima requerida.
- Ubicación geográfica (aproximada): para determinar la ubicación de los elementos y las zonas horarias.
- Idioma preferido: para mejorar la experiencia.

- Progreso del juego: para garantizar una adaptación personalizada al jugador.
- Uso de objetos de gacha y herramientas: para ver el inventario y los recursos del jugador.
- Ubicación física en RA (consentida puntualmente): es imprescindible para habilitar la funcionalidad de realidad aumentada y permitir la interacción con objetos virtuales.

Datos opcionales:

- Género: no es estrictamente necesario para la funcionalidad del juego.
- Ubicación geográfica (precisa): si no usa RA, la ubicación precisa no es necesaria.
- Frecuencia de compras y transacciones promedio: este dato no afecta la jugabilidad directa y debe ser opcional.

b)

- Protección de datos: cifrar los datos de extremo a extremo y anonimizar los datos personales.
- Recoger un consentimiento claro y permitir revocarlo fácilmente.
- Realizar auditorías regularmente y emplear sistemas de detección de intrusos.
- Tener un plan de acción para notificar incidentes de seguridad.

c)

El juego sigue el modelo de Hook, ya que incluye triggers (notificaciones personalizadas), acción (resolución de puzzles), recompensas (objetos de rareza aleatoria) y compromiso (incentivos para mantener la interacción).

Las medidas que se podrían utilizar para minimizar el impacto podrían ser:

- Transparencia en las probabilidades de recompensas.
- Recordatorios de descanso tras sesiones largas.
- Recompensas basadas en la habilidad del jugador, no en su frecuencia de conexión.
- Notificaciones informativas, no persuasivas.