

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.
- Implementar una política clara de consentimiento y permitir revocar este fácilmente.
- Almacenar datos personales en bases de datos separadas de los datos de comportamiento, además de que solo el personal autorizado pueda acceder a los datos del usuario.
- 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:

- Trigger: estímulos que hacen que el usuario entre por primera vez, como las notificaciones personalizadas o los eventos adaptados a usuarios.
- Action: los triggers prometen una recompensa que el usuario conseguirá realizando una acción, esto crea un hábito sin pensarlo (resolución de escape rooms virtuales),
- Variable reward: tras la acción, el usuario necesita su recompensa, es mejor que sea algo útil o divertido como los objetos misteriosos.
- Investment: ahora habrá que pedir al usuario una inversión o contribución a la aplicación para así 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.