

## DOCUMENTO DE DISEÑO DE JUEGO (GDD)

Nombre del Proyecto: ElectroNova Inc.

Estilo Visual: Corporate Tech (Minimalista, tipografía sans-serif, paleta azul cobalto, gris espacial y verde éxito).

Idioma Narrativo: Español Latinoamericano (para el estudiante).

Mecánica Central (Core Loop):

El estudiante debe gestionar la cadena de suministro completa: Compra de materia prima  $\rightarrow$  Producción  $\rightarrow$  Logística  $\rightarrow$  Venta en Plaza.

Sistema de Decisión (Árboles):

Cada decisión afecta el flujo futuro. Ejemplo:

- *¿Elegir Logística Terrestre (Barata/Lenta)?*  $\rightarrow$  Ahorro de capital inmediato  $\rightarrow$  Riesgo de quiebre de stock en Ronda 2  $\rightarrow$  Pérdida de lealtad del cliente.

Condición de Victoria:

El ganador se determina mediante el Índice de Victoria Balanceado (WSC) calculado desde la ronda 4:

$$WSC = (\text{Rentabilidad Acumulada} \cdot 0.40) + (\text{Satisfacción del Cliente} \cdot 0.30) + (\text{Coherencia Ética} \cdot 0.30)$$

Variables de Ética (Narrativa LatAm):

1. **"¿Calidad o Costo?"**: Elegir proveedores con procesos contaminantes reduce el costo pero penaliza el KPI de Ética en un 15%.
2. **"Precios Justos"**: Un margen de utilidad superior al 300% en plazas de bajos recursos genera una penalización en Ética por "especulación".