



## **Análisis de competencia**

Proyecto Final

Tercer Parcial

Carlos Antonio Ortiz Marroquín

000038210

Licenciatura en Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Medios Interactivos

Sexto Semestre

Ingeniería de Software

Jenny Grizel Cercero Luna

Blvd. Bernardo Quintana Arrioja 229, Loma Dorada, 76060 Santiago de Querétaro, Qro.

Sábado 16 de Agosto del 2025

## Competidores clave

Juego	Plataforma	Núcleo	Complejidad	Sesión típica	Monetización	Qué evitamos
<b>shapez / shapez.io</b>	Web/PC	Transportar/combinar formas	Media	Media/Larga	Pago / web gratis	Lag late-game, mapas infinitos pesados
<b>Factory Idle</b>	Web	Factoría incremental con research	Media-Alta	Larga/AFK	Gratis con ads	Prestigios/metajuego pesado (esto no)
<b>Automachef</b>	PC	Puzzles de cocina con conveyors y lógica	Alta	Media	Pago	Curva dura; micro-gestión excesiva
<b>Universal Paperclips</b>	Web	Idle numérico puro	Baja	Larga/AFK	Gratis	UI 100% texto, poca visualidad
<b>Manufactoria / 2022</b>	Web/PC	Rutas condicionadas por reglas	Media-Alta	Corta/Media	Gratis/Pago	Abstracción fría; poca sensación "idle"

## Oportunidad de posicionamiento

- **Dónde no compiten directamente:** casi ninguno combina **automatización visual** con **operadores matemáticos jerárquicos complejos** y **sesiones cortas en navegador**.
- **Mensaje:** *"Construye rutas con operadores para inflar exponencialmente el valor de tus bloques y entregarlos; relax, claro, en web."*

## Decisiones de diseño (qué tomamos/qué no)

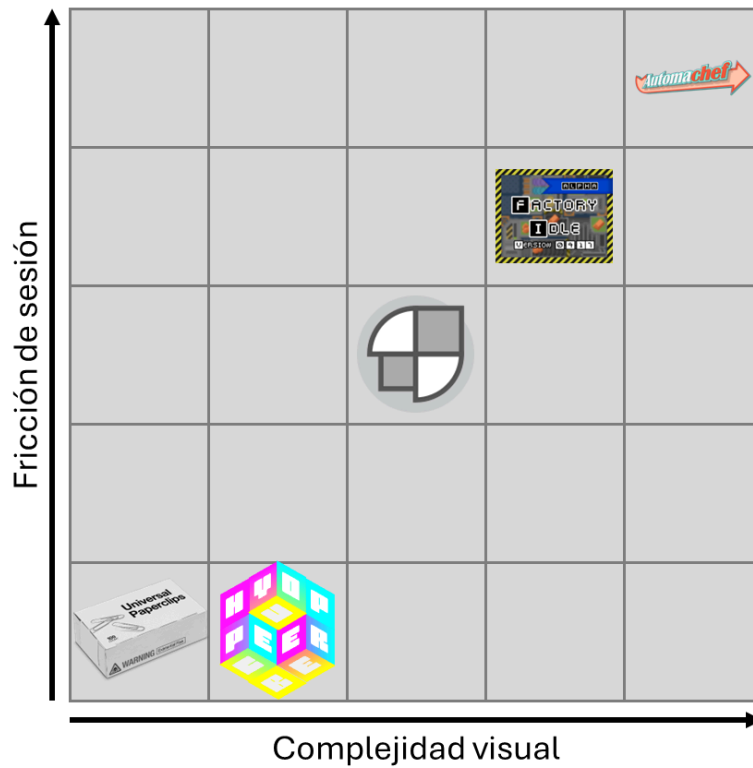
### Tomamos

- Onboarding de 2-3 pasos estilo shapez (coloca → rota → entrega).
- Feedback grande del valor (contador + pops suaves).
- Tooltips breves y visuales en los operadores (+, ×, ^, etc.).

### No tomamos

- Prestigios/AFK profundo (Factory Idle).
- Programación avanzada o micro-gestión densa (Automachef).
- Texto puro (Paperclips): siempre **grid colorido** + sprites.

## Matriz de posicionamiento



## Métricas y riesgos a vigilar

- **FTUE**  $\geq 85\%$  (termina onboarding).
- **Tiempo sesión** 12–18 min (target).
- **Acciones/min**  $\geq 8$  (colocar/rotar).
- **Riesgos**: rendimiento si hay demasiados bloques; explosión numérica (mitigar con cap visual/abreviaturas y animación de “entrega”).