

DEFENSA DE TITULO: PROYECTO MEOW OF FATE

NOMBRE COMPLETO DEL ALUMNO: JORGE OLAF ERLANDSEN CORDOVA

DIEGO IGNACIO VARGAS TOBAR

SEBASTIÁN HEUFEMANN GOMEZ

PROFESOR GUÍA:

ALVARO INOSTROZA GONZALEZ

FECHA:

10-04-2025

CARRERA:

INGENIERÍA INFORMÁTICA

DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA Y OPORTUNIDAD

Problema: Falta de Innovación

- 🔄 Juegos muy **repetitivos**
- 🎭 Temas **poco** originales
- 😞 Jugadores pierden **interés**
- 📉 **Retención** muy baja
- 🧱 **Saturación** del mercado

Oportunidad: Juego Diferenciado

- ☀️ Temática **única** atractiva
- 🎨 Alta **personalización** jugable
- 👉 Experiencia **emocional** profunda
- 👤 **Estrategia** y rejugabilidad
- 🧠 Jugadores buscan **novedad**



OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS

Objetivo General

Desarrollar Meow of Fate, un juego de cartas digital con temática de gatos, que combine mecánicas de juego estratégicas y personalizables con una narrativa inmersiva, para ofrecer una experiencia única que atraiga y mantenga a una comunidad activa de jugadores.

Objetivos Específicos



Diseñar un sistema de juego que promueva la estrategia y la personalización.



Integrar una narrativa que complemente la experiencia de juego.



Construir una plataforma en línea que fomente la interacción comunitaria.



Desarrollar una campaña de marketing digital para captar y retener usuarios.

PROPUESTA DE SOLUCIÓN



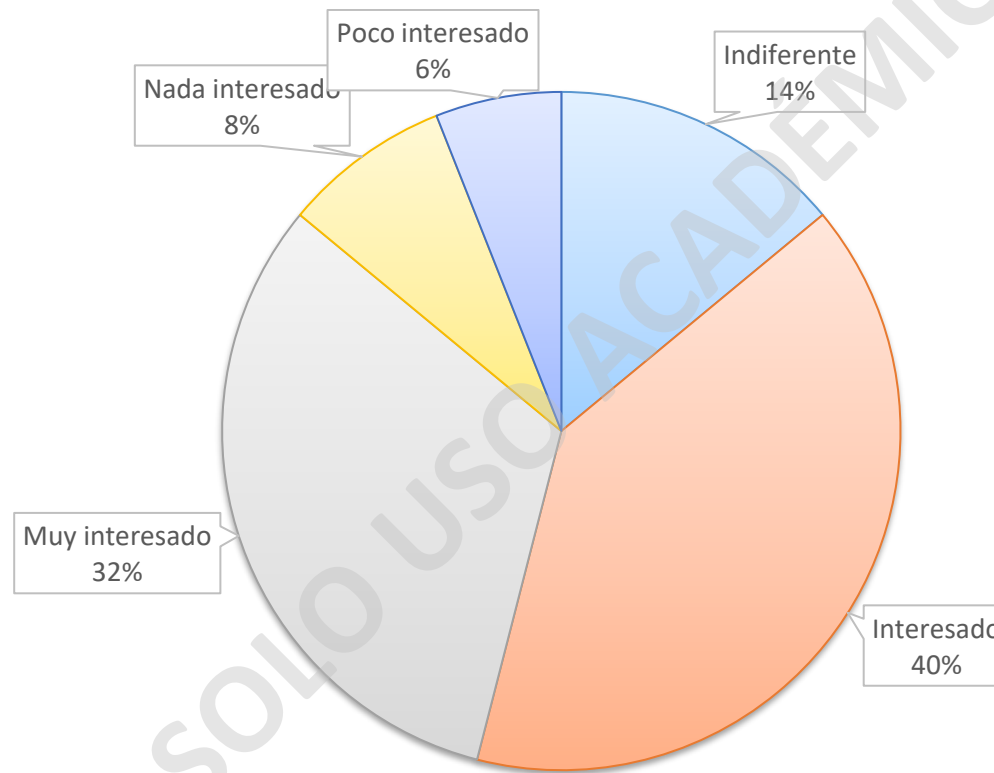
PROPUESTA DE VALOR

- 📱 Para **Coleccionistas**
- 🐱 Amantes de **gatos**.
- 💡 **Estrategia** con narrativa integrada.
- 📖 Cada carta cuenta **historia**.
- 🎨 **Personaliza** tu experiencia jugable.
- ⚔️ **Modos** casuales y competitivos.
- 🤝 Comunidad **activa** y conectada.
- 🔄 Actualizaciones con **nuevo** contenido.



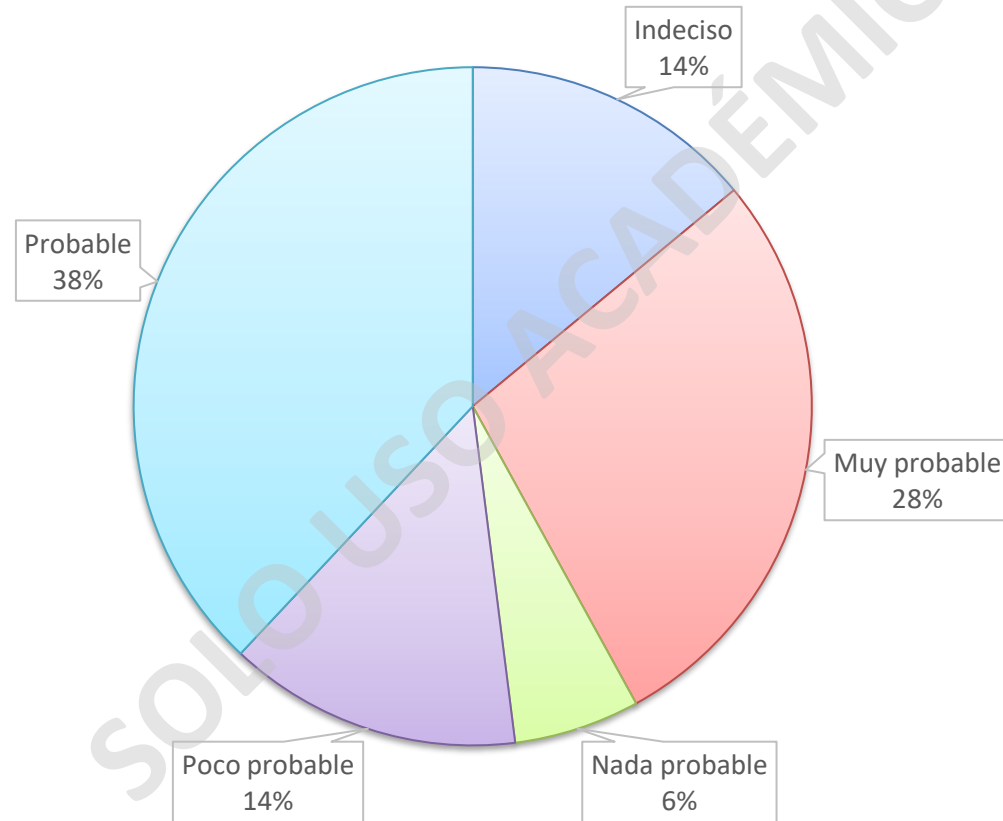
VALIDACIÓN CON ENCUESTA

¿Qué tan interesado estás en los gatos como tema en un videojuego?



VALIDACIÓN CON ENCUESTA

Si existiera un juego de cartas digital con temática de gatos, ¿qué tan probable sería que lo descargues?



PÚBLICO OBJETIVO

- 👤 Personas entre 12 y 34 años
- 🐱 Interés en estética felina
- 🎮 Jugadores casuales y semicompetitivos
- ⚖️ Prefieren progresión justa
- 🎨 Valoran personalización significativa
- 📖 Narrativa con desarrollo emocional
- 🤝 Buscan interacción y comunidad
- ❤️ Alta afinidad y fidelización



MODELO DE NEGOCIO

-  Modelo freemium: Acceso gratuito con monetización opcional.
-  Venta de cosméticos: Skins, tableros, íconos y elementos visuales.
-  Publicidad in-game: Anuncios no intrusivos entre partidas o por recompensa.
-  Sin pay-to-win: Todos los jugadores compiten en igualdad de condiciones.
-  Pase de temporada: Recompensas cosméticas por logros mensuales.
-  Bundles temáticos: Packs visuales por eventos (ej. Halloween, Navidad).
-  Monetización por suscripción: Acceso a contenido premium opcional.



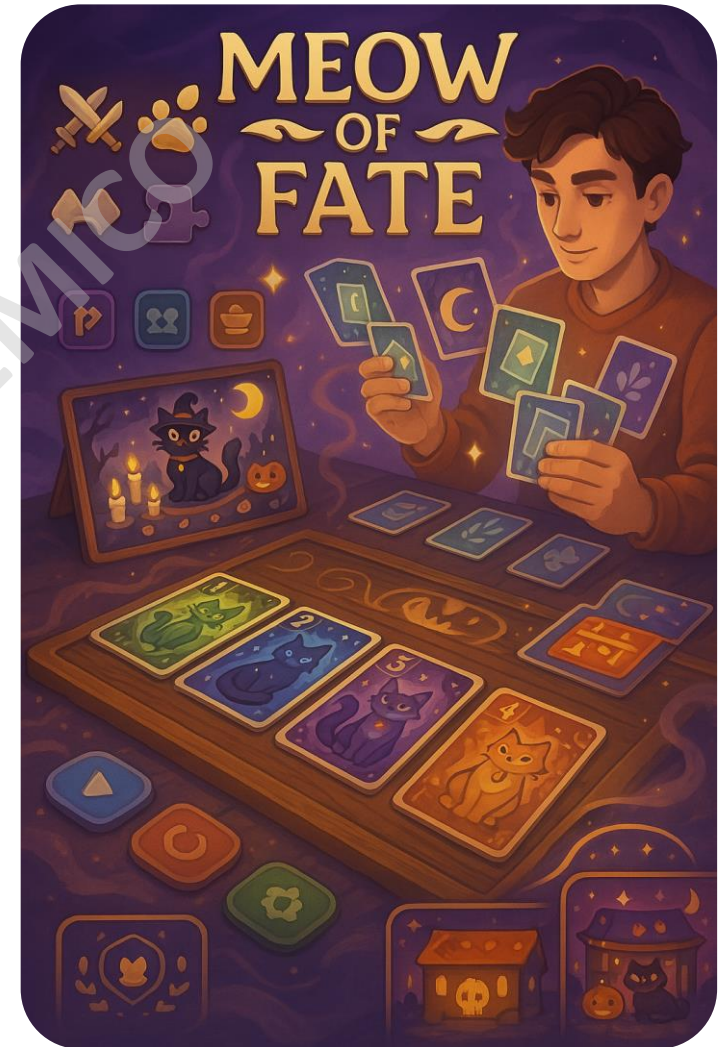
TECNOLOGÍA Y METODOLOGÍA

- 🔧 Usamos **Ionic Framework** híbrido.
- 🌐 Desarrollo multiplataforma **eficiente**.
- 📁 Datos gestionados con **SQLite**.
- 📦 Incluye almacenamiento **local** rápido.
- 📅 Metodología ágil **Scrum**.
- 🌀 Sprints quincenales **iterativos**.
- ✅ **Validación** de avances constante.
- 👥 Enfoque centrado en **usuario**.



DISEÑO DEL JUEGO

- 🐱 Cartas con gatos únicos, cada una con habilidades y narrativa propia.
- 🧠 Construcción de mazos estratégicos según estilo de juego del jugador.
- ⚔️ Modos de juego variados: competitivo, cooperativo y puzzle.
- 🎉 Eventos temáticos especiales con reglas temporales únicas.
- 🏆 Logros y desafíos que otorgan recompensas visuales.
- ✨ Estética mística y felina, distintiva y envolvente.
- 🖱️ Interfaz intuitiva y accesible, ideal para todo tipo de jugador.



IMPLEMENTACIÓN

- 🧩 Arquitectura modular: lógica, interfaz y datos separados.
- 🔧 Framework principal: Ionic con HTML, CSS y JavaScript.
- 📁 Persistencia de datos con SQLite y almacenamiento local.
- 🔌 Progreso sin conexión asegurado para el jugador.
- 📱 Interfaz responsiva adaptada a múltiples dispositivos móviles.
- 🧪 Pruebas por etapas: funcionalidades, usabilidad y rendimiento evaluados.
- ✅ Enfoque ordenado y escalable, centrado en la estabilidad y experiencia de usuario.



RESULTADOS Y BENEFICIOS ESPERADOS

- 🧠 Experiencia estratégica y atractiva, enfocada en decisiones, estética y narrativa.
- 🎨 Progresión sin pagos obligatorios, centrada en la habilidad y personalización.
- 🆓 Modelo freemium ético, accesible para todos los jugadores.
- 💰 Monetización mediante cosméticos (skins, tableros, íconos).
- 📊 Tasa de conversión estimada entre 3% y 5%.
- 👥 Proyección de 20.000 usuarios activos mensuales como base inicial.
- 📈 Ingresos sostenibles y escalables con bajo costo operativo.
- ✅ Producto viable comercialmente y listo para crecer.



UNIVERSIDAD
MAYOR
para espíritus emprendedores

RELACIÓN OBJETIVOS ESPECÍFICOS VS RESULTADOS

Objetivo Específico	Resultado Alcanzado
 Diseñar un sistema de juego estratégico y personalizable	 Se implementó una lógica de cartas con sinergias, habilidades y creación de mazos
 Integrar una narrativa que complemente la experiencia de juego	 Cada carta cuenta con historia propia, reforzando la ambientación y el universo
 Construir una plataforma en línea que fomente la interacción comunitaria	 Se diseñaron modos cooperativo y competitivo, con posibilidad de clanes y torneos
 Desarrollar una campaña de marketing digital para validar la propuesta	 Se aplicó encuesta a usuarios objetivo, validando la temática y mecánicas del juego

CONCLUSIONES

El desarrollo de Meow of Fate permitió concretar una propuesta original e innovadora en el ámbito de los juegos de cartas digitales. A través de la aplicación de tecnologías modernas, diseño centrado en el usuario y planificación ágil, se logró crear un producto funcional, con potencial de expansión y sostenibilidad. El proyecto no solo resolvió una problemática del mercado y la falta de propuestas diferenciadoras, sino que demostró la viabilidad de desarrollar experiencias lúdicas de calidad sin recurrir a modelos pay-to-win. Además, reafirmó competencias clave en diseño, desarrollo, gestión de proyectos y validación de propuestas digitales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Newzoo. (2023). The Global Games Market 2023. Recuperado de <https://newzoo.com/resources/blog/video-games-in-2023-the-year-in-numbers>
- Sensor Tower. (2024). Q4 2023 Performance of Top Card Battler Apps in the US. Recuperado de <https://sensortower.com/blog/2023-q4-unified-top-5-card%20battler-revenue-us-6041466a241bc16eb8e60969>
- Schwaber, K., & Sutherland, J. (2020). The Scrum Guide: The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game. Scrum.org. Recuperado de <https://scrumguides.org/>
- Ionic. (s.f.). Ionic Framework Documentation. Recuperado de <https://ionicframework.com/docs>
- SQLite. (s.f.). About SQLite. Recuperado de <https://sqlite.org/about.html>
- Robson, K., & McCartan, K. (2016). Real World Research (4ª ed.). Wiley.
- Statista. (2023). Share of paying users in mobile gaming worldwide from 2015 to 2023. Recuperado de <https://www.statista.com/statistics/788707/mobile-games-paying-users-worldwide/>
- Adobe XD Ideas. (2021). Game UI: Design fundamentals for an engaging player experience. Recuperado de <https://xd.adobe.com/ideas/>
- App Annie & IDC. (2022). State of Mobile Gaming 2022. Recuperado de <https://www.data.ai/en/insights/market-data/state-of-mobile-gaming-2022/>



¡Gracias!