



CMS 2026.07

FASE 2.- Beta Comercial

El objetivo no es construir un motor completo (todavía), sino **una Beta capaz de producir una experiencia pública de alto impacto**, donde un jugador pueda recorrer un mundo 3D en navegador y activar mini-juegos o contenidos interactivos dentro de él.



Nuestro Proyecto trata sobre la preservación de la **historia de los videojuegos**, contando su evolución **més a mes desde Octubre de 1971 hasta la actualidad** (más de 660 meses)



Cada uno de estos 660 meses, es un mundo 3D personalizado (en lugar de un formato tipo blog) que Incluye los más de 300.000 videojuegos que se han lanzado desde 1971.



El usuario web es un jugador, un **Explorador** cuya misión es descubrir la historia de los videojuegos. **En lugar de leer, la vive en primera persona.** Vive una aventura de descubrimiento repleta de secretos, easter eggs y coleccionables. Podrá interactuar con contenidos embebidos (reportajes, artículos, documentales, vídeos interactivos, videojuegos propios...)



Todos los escenarios se sitúan dentro de un mundo gamer temático, el cual tiene todas las variables posibles (más de 660 meses diferentes).



El centro de operaciones del jugador es su **Game Room (dentro de una casa en un árbol)**, un lugar personalizable y navegable que evoluciona con la aventura.

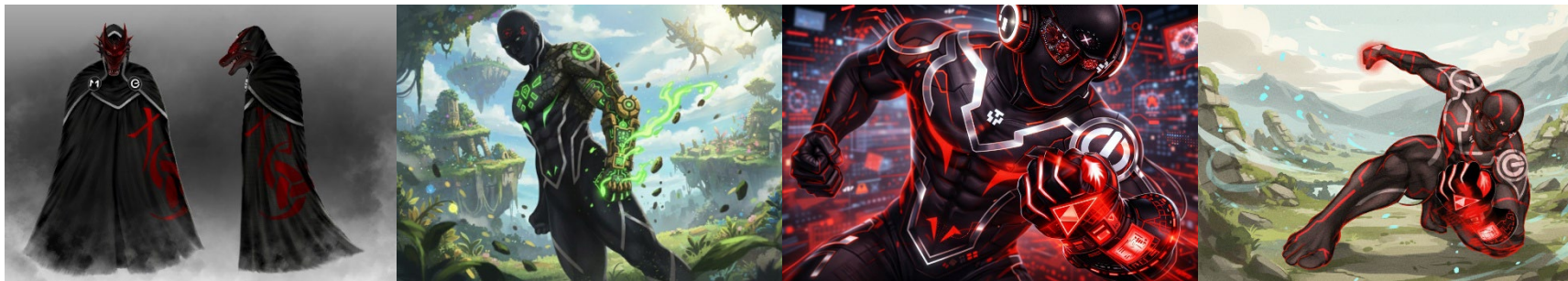


El modo historia tiene localizaciones reales: tiendas de barrio, ferias tipo E3/ECTS, quiscos donde comprar revistas, oficinas de las principales compañías, salones arcade ...





Hay varios modos con una narrativa de ficción (aunque basada en la historia) que sirve como misión y excusa para obtener nuevos contenidos y gamificar la experiencia.



Para poder crear esta experiencia, estamos desarrollando las siguientes funcionalidades (además de las ya desarrolladas en Prototipo y Alfa):

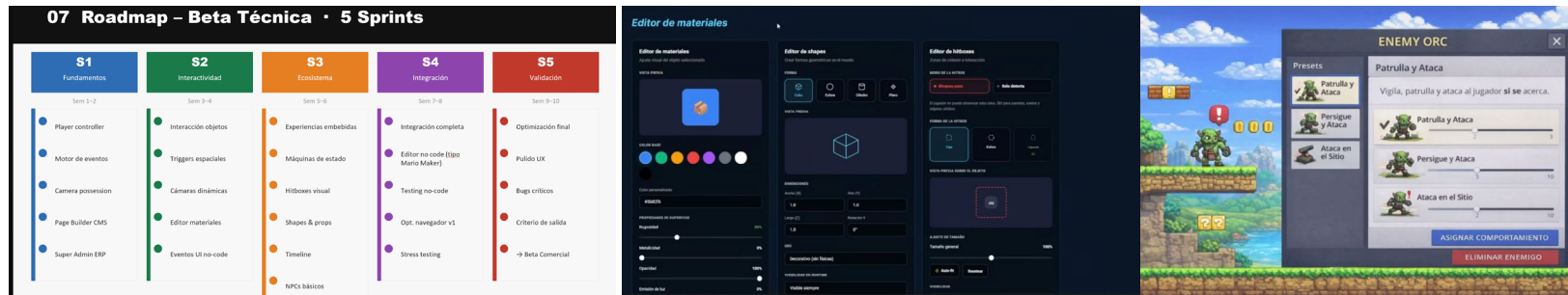


Funcionalidades de Beta ya realizadas

No buscamos “calidad visual final”, sino la **capacidad real de construir experiencias completas sin código**.

El criterio es: **todo lo necesario para que un creador no code pueda diseñar un mundo funcional, interactivo y persistente**.

En los 5 sprints que llevamos de Fase Beta, hemos desarrollado las siguientes funcionalidades (a sumar a las ya desarrolladas en prototipo y Alfa):



Funcionalidades Game Engine

Mundo navegable

El motor permite crear **entornos 3D navegables** dentro del editor. Un proyecto puede incluir espacios 3D completos donde el usuario puede desplazarse libremente por el mundo:

- cámara de exploración del mundo
- movimiento básico dentro de la escena
- control de orientación y navegación
- delimitación de espacio jugable

Un creador puede construir una **sala, museo o ciudad pequeña** y recorrerla dentro del navegador para verificar cómo se percibirá para el usuario final.



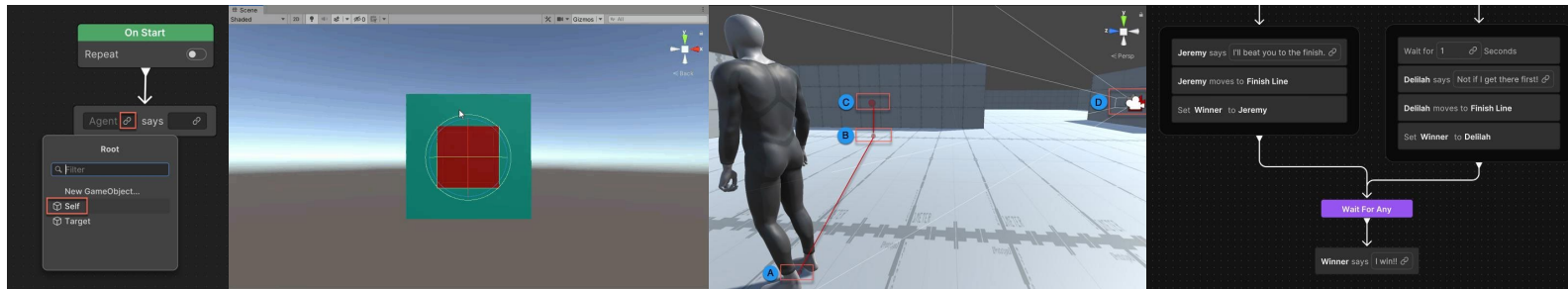
Interacción con objetos

Los objetos del mundo pueden **responder a la presencia del jugador** y desencadenar acciones mediante un sistema de interacción que permite:

- detectar proximidad del jugador a un objeto
- activar una acción al interactuar
- disparar eventos dentro del proyecto

Los objetos pueden comportarse como puertas, interruptores, pantallas, terminales, máquinas recreativas, etc...

Un creador puede colocar una **máquina arcade en una sala**, acercarse a ella y activar un evento al interactuar.



Activación de experiencias embebidas

Un mismo mundo puede contener múltiples contenidos jugables o interactivos. Los objetos pueden abrir **experiencias embebidas dentro del mundo** e integrar dentro de una escena:

- mini-juegos 2D, páginas interactivas del CMS, contenidos multimedia

Cuando el usuario interactúa con un objeto del mundo, puede abrirse una experiencia dentro de la interfaz, pudiendo **interconectar experiencias conectadas**.

El creador puede construir una **sala recreativa** donde cada máquina lanza un mini-juego diferente o abre contenido interactivo.



Sistema de relaciones y vínculos entre objetos

Introduce la capacidad de establecer relaciones directas entre objetos dentro de la escena, pudiendo definir comportamientos como:

- un objeto sigue a otro
- un elemento mira hacia un objetivo
- una cámara se vincula a un personaje
- objetos que reaccionan en conjunto

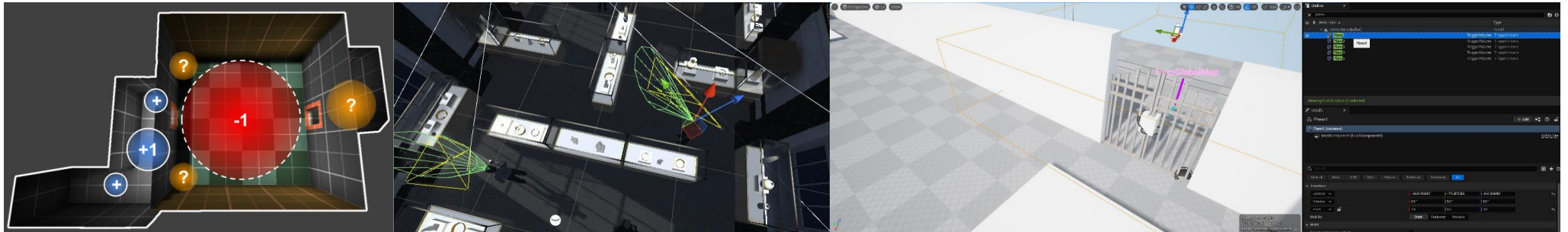
Estas relaciones se configuran visualmente y se actualizan en tiempo real, facilitando la creación de comportamientos coordinados sin lógica compleja.

Esto permite construir escenas más dinámicas donde los elementos no funcionan de forma aislada, sino conectados entre sí.

Sistema de triggers espaciales y zonas de interacción avanzadas

Incorpora un sistema para definir áreas invisibles dentro del mundo que detectan la presencia del jugador o eventos específicos. Estas zonas permiten:

- activar eventos al entrar o salir de un área
- desencadenar experiencias automáticamente
- controlar el flujo del jugador dentro del entorno



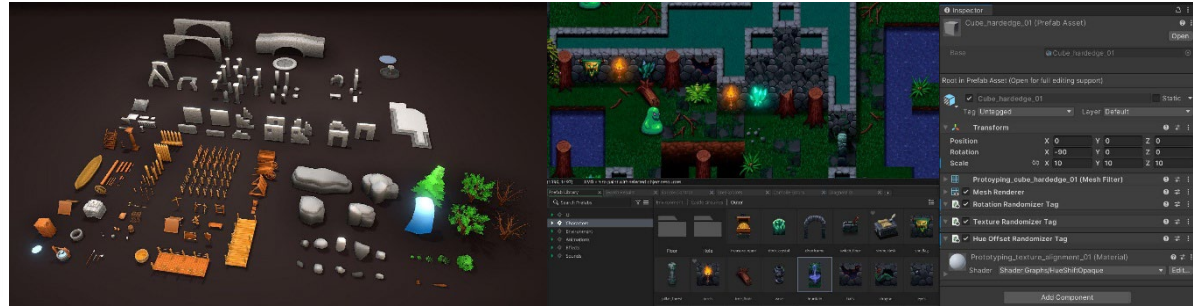
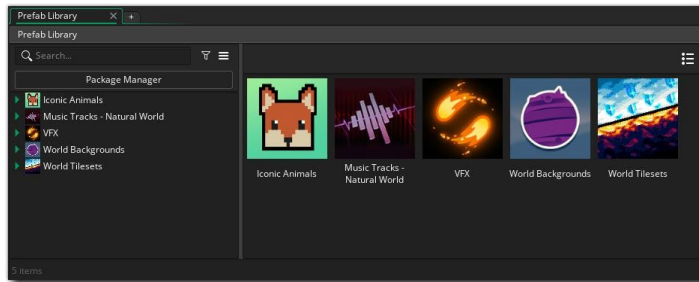
Se pueden utilizar para construir:

- cambios de cámara al entrar en una zona
- transiciones entre espacios o escenas
- activación automática de eventos narrativos
- carga dinámica de contenidos

Esto es clave para experiencias tipo exploración 3D donde el mundo guía al jugador sin interfaces visibles (similar a entornos como Shenmue o navegación libre tipo EmuVR).



Sistema de prefabs y reutilización de elementos



Permite guardar objetos completos como plantillas reutilizables dentro del proyecto.

Un prefab puede incluir: estructura del objeto, componentes, configuración visual y comportamiento.

Estos elementos pueden reutilizarse en múltiples escenas manteniendo consistencia y reduciendo el tiempo de creación.

Si se actualiza el prefab original, los cambios pueden propagarse automáticamente, facilitando la iteración a gran escala.

Esto permite construir bibliotecas de contenido reutilizable como enemigos, máquinas, props interactivos o estructuras completas.

Sistema de animación y movimiento vivo

El mundo empieza a sentirse **dinámico y vivo**. Las interacciones dejan de ser instantáneas y pasan a tener una representación visual clara.

Los elementos del mundo pueden mostrar **animaciones reactivas**, permitiendo que objetos y personajes respondan visualmente a eventos. Por ejemplo:

- botones que se hunden
- puertas que se abren
- máquinas que se activan
- objetos que reaccionan al ser utilizados

Al interactuar con una máquina arcade, el objeto puede **encenderse y animarse antes de lanzar el mini-juego**.

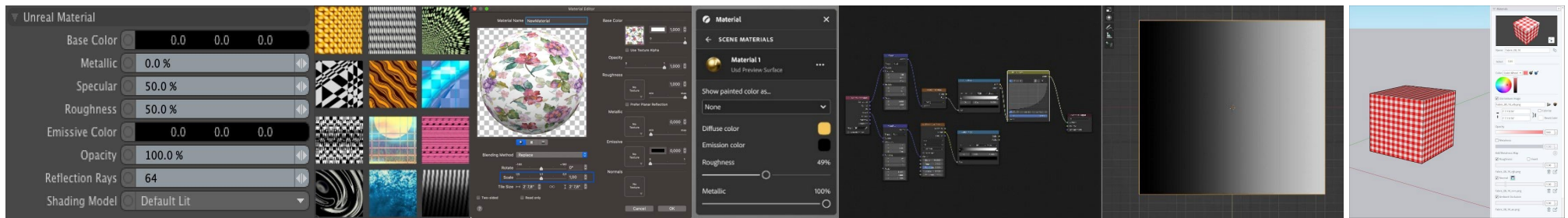
Editor visual simplificado de materiales y texturas

Introduce una forma directa de crear materiales dentro del editor, eliminando la necesidad de herramientas externas para tareas básicas.

Los materiales (color base, rugosidad, metalicidad, opacidad y emisión de luz), dejan de ser un proceso técnico y pasan a construirse mediante controles visuales simples.

Además, se incorporan herramientas (degradados, patrones repetitivos, texturas procedurales simples, modos de fusión) para generar texturas básicas sin salir del editor.



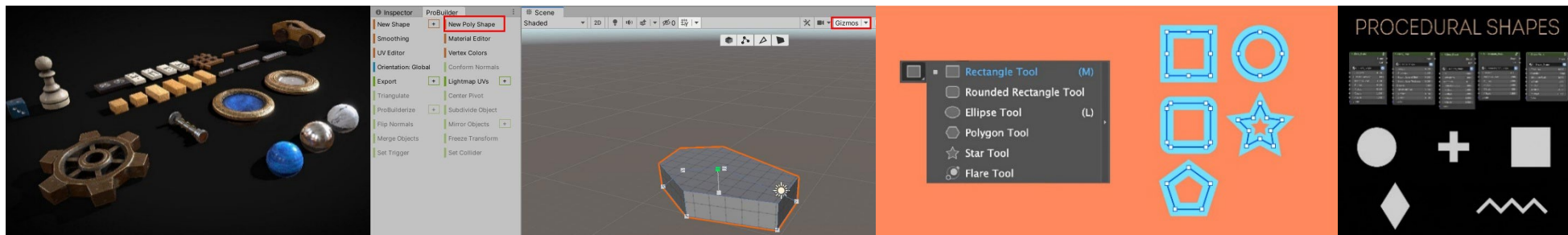


Estos materiales se aplican directamente a cualquier elemento del mundo, permitiendo modificar el aspecto visual de forma inmediata. El resultado es una creación más ágil, donde las variaciones visuales se generan en tiempo real y el prototipado de entornos se acelera significativamente.

Sistema de creación visual de shapes y props

100%

Capa de creación visual para generar elementos gráficos (rectángulos, círculos, polígonos, paths personalizados) sin depender de herramientas externas. Cada elemento dispone de propiedades visuales editables en tiempo real (color, borde, opacidad, grosor, material) y pueden convertirse automáticamente en objetos dentro del mundo, funcionando como elementos ligeros integrados en la escena (carteles, paneles, señalización, elementos UI dentro del entorno, patrones decorativos). El flujo es directo y sin fricción. El usuario crea la forma, ajusta su aspecto y la coloca en el mundo, pudiendo reutilizarla posteriormente como prefab. Esto permite construir entornos de forma mucho más rápida, reduciendo la dependencia de assets externos y facilitando la creación a perfiles no técnicos.

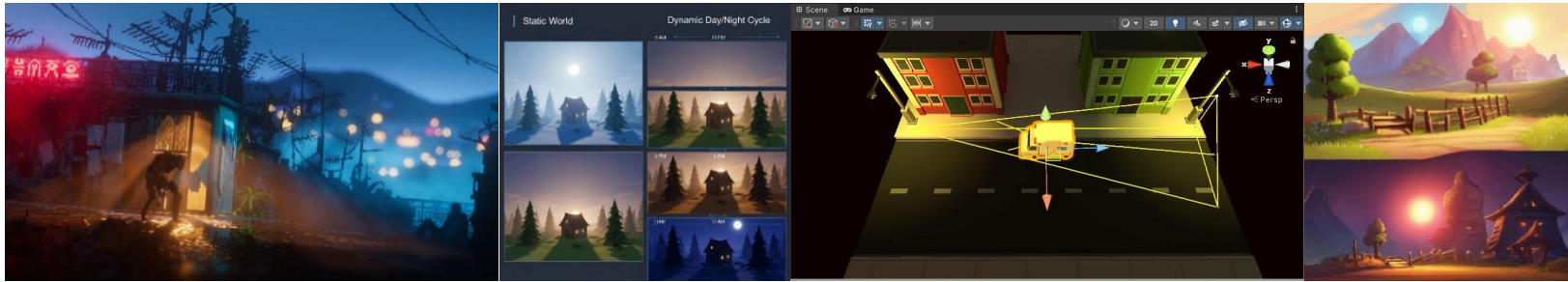


Sistema de Clima Día y Noche V1

El objetivo no es simular un sistema climático completo, sino introducir una capa de tiempo global que aproveche el resto de sistemas ya construidos:

1. Sistema de tiempo global (core)
2. Integración con iluminación
3. Condiciones de tiempo en sistema de eventos (clave del valor real)
4. Adaptación básica de NPCs y objetos





El esfuerzo no está en construir tecnología nueva, sino en conectar piezas ya existentes bajo una nueva dimensión:

- La lógica visual ya permite condicionar comportamientos → solo se añade la variable tiempo
- La iluminación dinámica ya existe → solo se automatiza su variación
- Los NPCs ya tienen estados → solo se añade un nuevo trigger
- Los eventos ya conectan sistemas → el tiempo se convierte en otro input

El resultado no es un sistema “completo”, pero sí una capa funcional que:

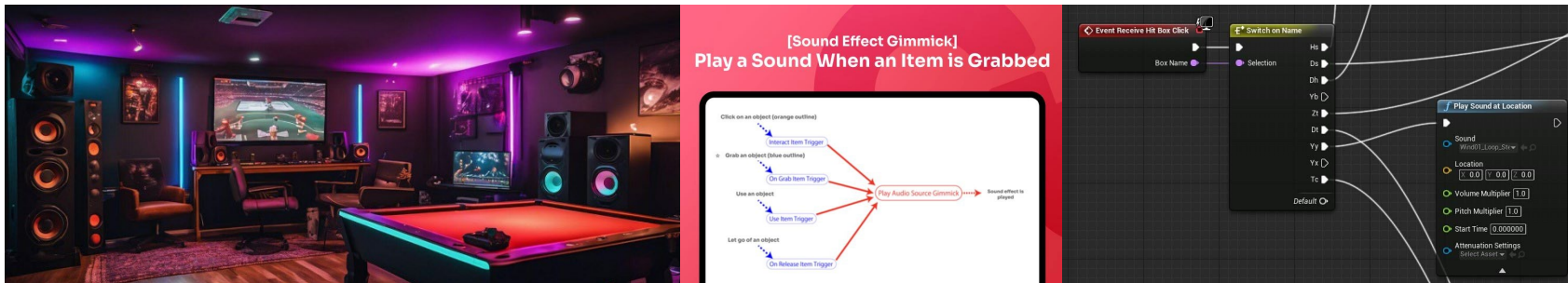
- enriquece visualmente todos los proyectos
- añade rejugabilidad inmediata
- multiplica el valor del sistema de eventos existente

Sistema de audio dinámico

El sonido se convierte en parte del feedback de la experiencia. El mundo no solo responde visualmente, sino también auditivamente.

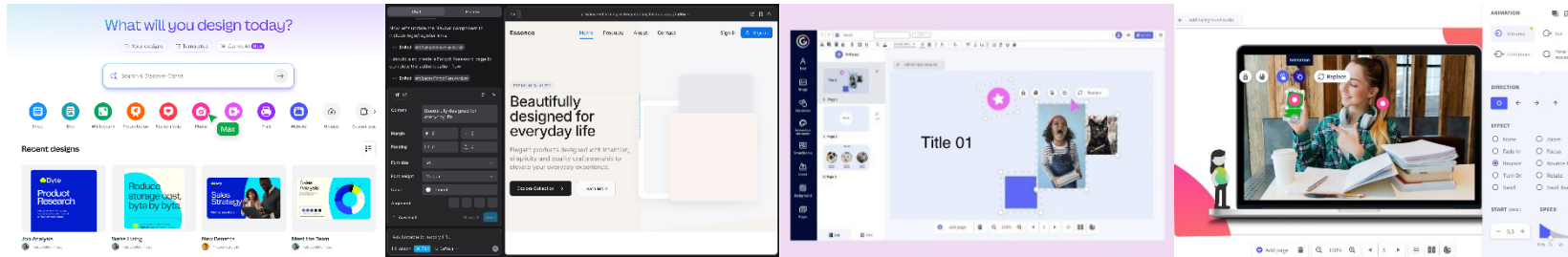
El motor introduce una capa de **sonido reactivo** dentro de las experiencias, pudiendo asociar audio a eventos del mundo, interacciones del usuario o acciones dentro de mini-juegos

Una sala recreativa puede tener música ambiental, sonidos al interactuar con máquinas y audio dentro de los mini-juegos.



Funcionalidades CMS

Suite de Edición para usuarios no code (marketers y creadores), que unifica en una única interfaz desarrollo de websites interactivas y animadas, wikis, mapas de flujos y lógica.



Enfocada desarrollar rápidamente proyectos de alto impacto: landings, artículos, SEO linkbuilding, escenas embebidas del Game Engine para la promoción en medios y redes, etc.

Page Builder (Constructor de páginas)

Enfoque es **headless basado en bloques**. Permitir crear páginas web visuales de alto impacto sin depender del equipo técnico.

- Editor visual por bloques.
- Drag & drop de componentes (Hero, CTA, Grid, Imagen, Texto, Embed).
- Layout responsive basado en contenedores.
- Reordenación visual de secciones.
- Inserción de escenas del Game Engine.
- Publicación con URL propia.
- SEO básico configurable.

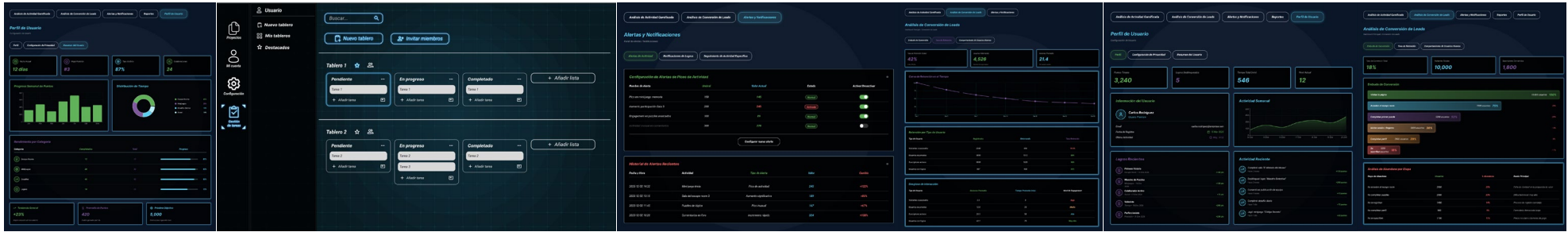
Funcionalidades ERP

Integrar y automatizar los procesos operativos y financieros en una única plataforma y mediante un sencillo Dashboard

Centraliza información de usuarios, gestión de proyectos y tareas, gamificación, recursos humanos, funnel de conversión y estadísticas, membresías, ventas y facturación.

Permite una gestión eficiente, alineada y coordinada de todos los recursos del Colectivo, visibilidad en tiempo real y mediciones para la toma de decisiones.





Super-Administrador y Compliance

Refuerza la seguridad, auditoría y trazabilidad del entorno interno antes de abrir el acceso a más testers o colaboradores.

1. **Super Admin avanzado y auditoría**
Impersonation para soporte y control de acciones en tiempo real.
Logs centralizados de auditoría y control de cambios.
2. **Gestión avanzada de roles y permisos (ACL granular)**
Permisos por acción/entidad y plantillas de permisos por rol.
3. **Seguridad, SSO y gestión de accesos**
Integración OAuth/SSO, MFA, rotación de API keys y control de sesiones activas.
4. **Backups, retención de datos y restauración**
Políticas de backup automático, retención por plan y procesos de restore.
5. **Módulo de compliance y privacidad (GDPR)**
Gestión de consentimientos, solicitudes de acceso/eliminación y registro de políticas de retención.

Integraciones, API y Automatización

1. **Automatizaciones No-Code**
 - o Constructor visual: triggers → condiciones → acciones reutilizables.
 - o Compatible con eventos del Gestor de Misiones.
2. **Integración ERP ↔ CMS en tiempo real:** Cambios en misiones o proyectos reflejados instantáneamente en el CMS.
3. **Marketplace / Conectores externos:** Conectores configurables (calendarios, CRM, analytics).
4. **API pública y webhooks:** Exportes documentados de proyectos, usuarios y misiones.
5. **Scheduler y cron Jobs:** Programador de tareas, informes o backups automáticos.

Gestor de Misiones (Proyectos y Retos)



Núcleo compartido entre gestión de proyectos y gamificación. Base de datos y lógica unificada para objetivos, estados, asignaciones y recompensas.

1. **Misiones internas (modo “proyecto”) y Misiones públicas (modo “reto”)**
2. **Modelo unificado de datos**
3. **Vista de progreso compartido**
4. **Panel de Usuarios (Administración de Colaboradores)**
6. **Economía de Misiones y Recompensas (GameCoins)**
7. **Integración de Misiones con Membresías**
8. **Panel unificado de logros**
9. **Vinculación de membresías y permisos con economía**

Gestión Avanzada de Equipos y automatización.

Expande el Gestor de Misiones con herramientas colaborativas, objetivos y automatizaciones.

1. **Workflows avanzados y OKRs**
 - Vincular misiones a objetivos trimestrales o de proyecto.
 - Reglas de flujo (triggers → acciones) y dependencias entre misiones.
 - Vistas tipo OKR y filtros de rendimiento.
2. **Automatizaciones RRHH / Gestión de equipos**
 - Workspaces por equipo con capacidad y carga de trabajo visible.
 - Notificaciones de disponibilidad y reasignaciones automáticas.
3. **Monitor de actividad y seguimiento de usuarios**
 - Timeline de acciones, métricas de participación y filtros por proyecto/periodo.
 - Exportación de actividad y ranking de contribución.

Gestión de Contenidos y Páginas (Integración con CMS)

1. **Gestión de Contenidos por Página**
 - Estructura jerárquica de páginas por proyecto, vinculadas a roles.
 - Publicar/despublicar páginas, versiones básicas y control de acceso.
 - Asociación de assets, prefabs y elementos interactivos a cada página.
2. **Sistema Centralizado de Assets**
 - Subida, almacenamiento y previsualización (thumbnails, tipo, tamaño).
 - Asociación a proyectos o misiones.
 - Versionado básico y eliminación segura.



Seguimiento, Métricas y Reporting

1. Dashboard de productividad y contribución

- Métricas de misiones completadas, tiempo medio y eficiencia.
- Filtros por usuario, proyecto o periodo.
- Registro de eventos clave con posibilidad de disparar recompensas automáticas.

2. Analítica gamificada

- Seguimiento de participación, ranking y progresión individual.
- Correlación entre misiones completadas y recompensas obtenidas.

Funcionalidades de Beta en Desarrollo actual

En los próximos 6-8 Sprints, pretendemos completar las funcionalidades que están actualmente en desarrollo:

Editor visual de creación rápida (estilo Mario Maker)

70%

Sistema de construcción directa donde el foco está en crear gameplay sin fricción técnica que transforma la creación en un proceso donde diseñar y testear están en la misma acción.

Los elementos están organizados en un catálogo visual claro, lo que permite localizar y utilizar contenido sin complejidad.

El propio mundo muestra información relevante para construir y ajustar el gameplay (zonas de interacción visibles, rutas de personajes, áreas de spawn, triggers identificables)

Incorpora un cambio instantáneo entre crear y jugar. El usuario construye y prueba en el mismo flujo, sin salir del editor.



El usuario interactúa con herramientas pensadas para construir de forma inmediata:

- pintar superficies directamente en el mundo
- colocar objetos mediante arrastre con previsualización
- insertar enemigos o NPCs con comportamiento ya configurado



Sistema de eventos y lógica visual (interacciones sin código)

90%

Sistema visual para conectar acciones y reacciones dentro del mundo sin necesidad de scripting manual, facilitando la creación de experiencias complejas de forma intuitiva y escalable. Los creadores pueden definir relaciones del tipo: cuando ocurre un evento se ejecuta una acción. Permite construir interacciones como:

- al acercarse a un objeto → mostrar mensaje
- al pulsar un botón → abrir puerta
- al completar un evento → activar otro sistema

Persistencia y progreso

10%

El sistema puede **recordar la actividad del usuario dentro de una experiencia** mediante un sistema de persistencia que permite registrar:

- progreso del jugador
- puntuaciones
- contenidos desbloqueados
- estado del mundo

Un creador puede construir un mundo donde los usuarios acumulan puntuación, desbloquean contenido o vuelven más tarde para continuar la experiencia.

Sistema de máquinas de estado (lógica estructurada)

10%

Capa visual que permite definir cómo evoluciona el comportamiento de un objeto en función de su estado.

En lugar de depender únicamente de scripts, el creador puede estructurar la lógica mediante estados conectados entre sí.

Cada objeto puede tener distintos estados (por ejemplo: reposo, movimiento, interacción, acción) y definir:

- cuándo cambia de estado
- qué condiciones activan la transición
- qué ocurre dentro de cada estado

Esto permite construir comportamientos complejos de forma clara y mantenible.

Un personaje puede pasar de estar quieto a caminar, luego correr o interactuar, con transiciones controladas sin necesidad de programar lógica compleja.

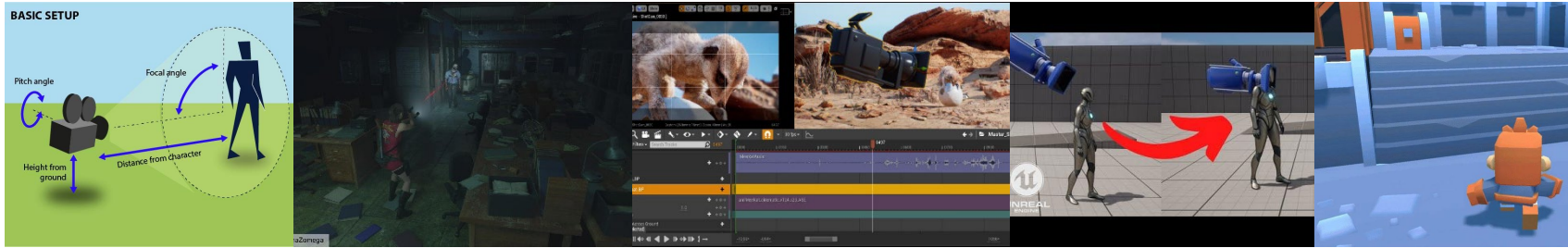
Sistema de cámaras dinámicas y modos de visualización

20%

El motor permite definir distintos comportamientos de cámara dentro de una misma experiencia, adaptándose al contexto del juego, pudiendo configurar:

- cámara en primera y tercera persona
- cámaras fijas por zona
- transiciones automáticas entre cámaras





El sistema puede reaccionar a: posición del jugador, eventos del juego o zonas del entorno. Esto permite construir experiencias híbridas donde:

- el jugador navega en 3D en primera persona
- al interactuar con un objeto cambia a otra vista
- al iniciar un mini-juego cambia completamente el modo de cámara

Es un elemento clave para replicar experiencias como exploración 3D + juegos embebidos 2D.

Sistema de timeline y secuenciación de acciones

0%

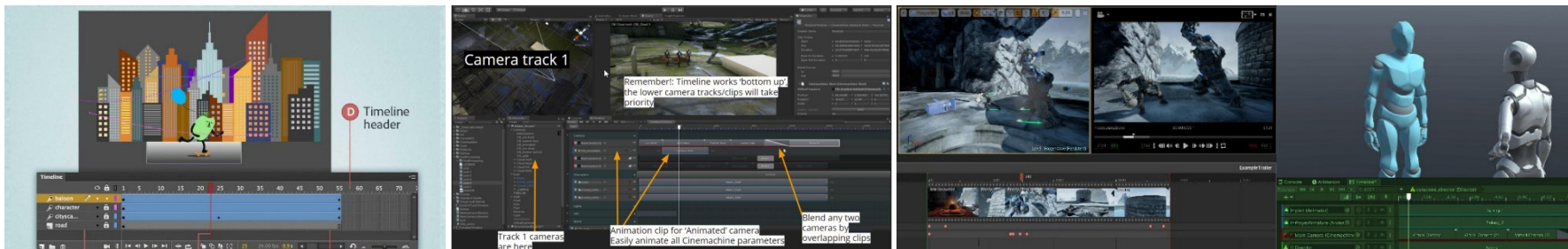
Herramienta visual para organizar acciones y animaciones a lo largo del tiempo.

Permite definir secuencias donde múltiples elementos (animaciones, sonido, movimientos de cámara, eventos del juego...) ocurren de forma coordinada:

El creador puede construir momentos más elaborados, como:

- apertura progresiva de una puerta con sonido
- activación de una máquina con animación previa
- transiciones entre escenas o eventos narrativos

Esto permite pasar de interacciones inmediatas a experiencias más controladas y cinematográficas.



Sistema de interfaz para experiencias

50%

Sistema de interfaz visual reutilizable para juegos y experiencias.

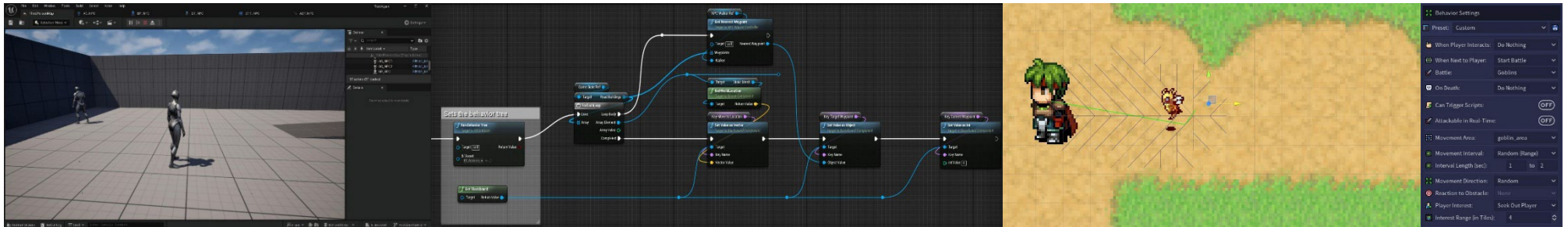


Esto permite crear: HUD sin indicadores de puntuación, barras de vida, mensajes de interacción, overlays de información
El objetivo es que los mini-juegos puedan mostrar información clara al jugador.
Caso de uso: Un mini-juego dentro del mundo puede mostrar puntuación, tiempo restante o instrucciones.

Sistema básico de NPCs y comportamiento autónomo

70%

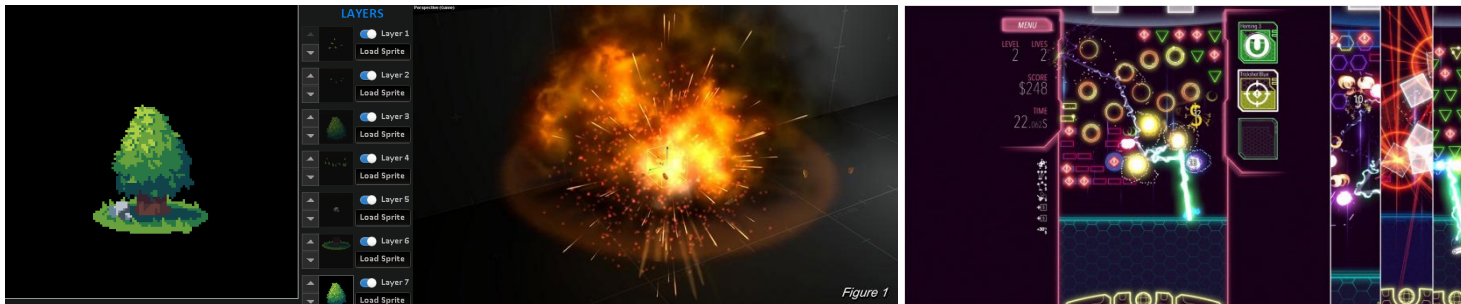
Introduce la capacidad de crear personajes no jugables con comportamientos simples pero creíbles.
Permite definir: rutas de movimiento, reacciones al jugador, estados básicos (esperar, moverse, interactuar) o activación de eventos



Estos NPCs pueden: dar contexto al mundo, activar contenido, servir como guías o elementos narrativos...
Esto permite construir entornos más vivos, acercándose a experiencias como Zelda o Shenmue, donde el mundo tiene actividad más allá del jugador.

Sistema de Game Juice

75%



Respuestas visuales y sonoras ocurren automáticamente cuando se producen eventos dentro del juego. Las acciones del jugador generan una respuesta más intensa y satisfactoria, pasando de ser funcional a **tener sensación de juego real**. El motor incorpora una capa de **feedback intensificado**, destinada a hacer que las acciones del jugador se perciban más



satisfactorias, incluyendo: pequeñas vibraciones de cámara, partículas visuales, flashes de impacto, micro-animaciones de reacción. Cuando el usuario interactúa con un objeto o golpea un enemigo dentro de un mini-juego, aparecen efectos visuales y sonoros que amplifican el impacto de la acción.

Sistema de iluminación dinámica y atmósfera visual

85%

El mundo deja de percibirse como una escena técnica y pasa a tener identidad visual propia.

Los creadores pueden introducir iluminación dinámica dentro de sus escenas luces que afectan a objetos en tiempo real, focos dirigidos o iluminación ambiental por zonas

Las escenas pueden construir atmósferas diferenciadas espacios oscuros con luz puntual, entornos con neones, interiores con iluminación suave o exteriores con luz ambiental

Los objetos también pueden emitir luz, aportando vida al entorno pantallas, máquinas, carteles, elementos decorativos.

Las sombras en tiempo real añaden profundidad y refuerzan la percepción espacial.

El resultado es un salto visual significativo donde el mismo escenario pasa de ser funcional a percibirse como un espacio diseñado.



Sistema de animación avanzada para personajes

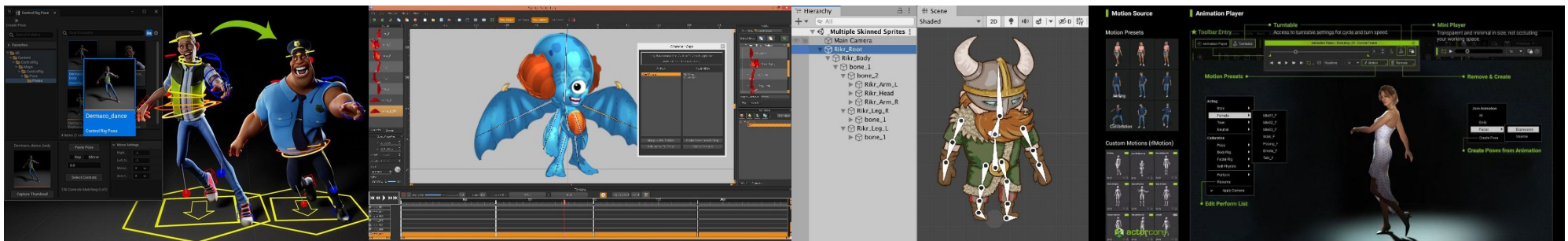
5%

La animación deja de depender de secuencias de imágenes completas y pasa a construirse mediante estructuras reutilizables.

Los personajes se componen de partes independientes conectadas por un sistema interno que permite animarlos de forma flexible.

Esto permite movimientos más fluidos, transiciones suaves entre acciones y mayor expresividad.

Las animaciones se reutilizan entre personajes similares, reduciendo el esfuerzo de producción (caminar, saltar, correr o atacar)



El consumo de recursos se reduce significativamente al necesitar menos imágenes y datos.

El sistema se integra directamente en el editor, permitiendo asignar y combinar animaciones en función de eventos del juego.

El resultado es una mejora clara en calidad visual y rendimiento, con personajes más vivos y eficientes dentro del entorno web.

Sistema multijugador para mini-juegos embebidos

0%

Capacidad de experiencias compartidas dentro de mini-juegos integrados en el mundo 3D.

Esto permite construir experiencias competitivas tipo carreras, party games, plataformas, puzzles, desafíos rápidos, royal battle tipo Bomberman.

Las partidas se organizan mediante salas independientes que gestionan jugadores conectados, estado del juego, inicio-finalización y sincronización básica.

Los usuarios pueden crear o unirse a partidas, entrando en sesiones compartidas desde el propio mundo.

Dentro del mini-juego, los jugadores se ven en tiempo real: movimiento sincronizado, eventos compartidos e interacción simultánea.

El sistema suaviza la experiencia mediante interpolación y mantiene el control inmediato del jugador para evitar sensación de retraso.

Las partidas incluyen mecánicas completas: inicio sincronizado con cuenta atrás, clasificación en tiempo real, resultados finales y retorno automático al mundo 3D.

El resultado es un sistema donde múltiples jugadores interactúan dentro del mismo entorno, generando experiencias sociales y competitivas accesibles desde navegador.



Optimización para navegador

0%

El motor introduce una capa de optimización que permite ejecutar experiencias complejas de forma fluida en web.

Los contenidos se cargan de forma progresiva (carga dinámica de zonas, activación de mini-juegos al acercarse, descarga de recursos no utilizados).

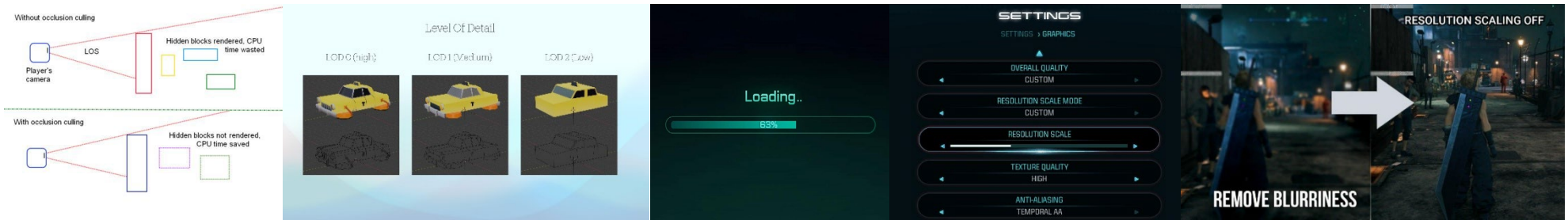
La memoria se gestiona de forma activa para evitar saturación mediante limpieza automática de assets, reutilización de recursos o reducción de duplicados.

El renderizado se optimiza para mantener estabilidad:

- reducción de operaciones gráficas
- eliminación de objetos no visibles
- uso de niveles de detalle según distancia
- ajuste dinámico de calidad según dispositivo

El resultado es una experiencia continua donde el usuario puede recorrer mundos complejos sin tiempos de carga excesivos ni caídas de rendimiento.

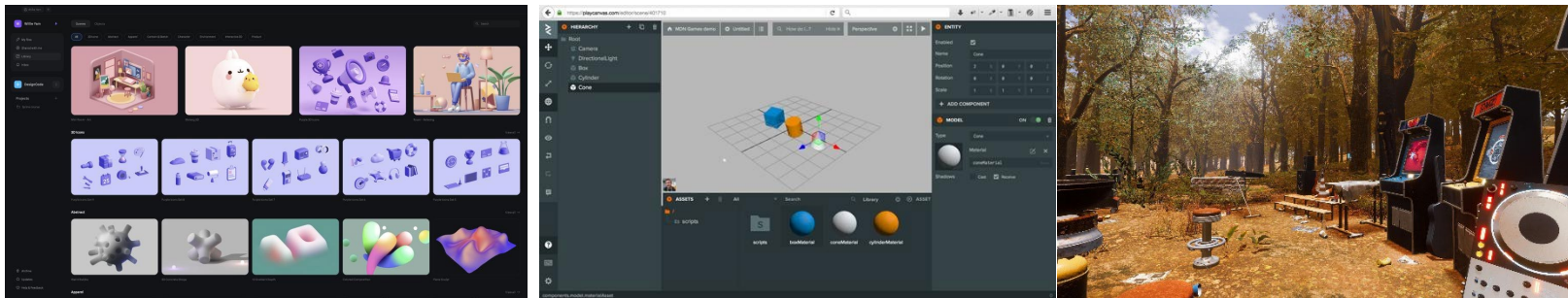




Optimización y experiencia pública

0%

Consigue que las experiencias funcionen de forma fluida en navegador, incluyendo carga progresiva de contenidos, gestión eficiente de recursos o mejora del rendimiento en escenas.



Permite **publicar experiencias completas accesibles mediante enlace web**. Un creador puede publicar una experiencia donde los usuarios:

- acceden a un mundo 3D desde navegador, recorren diferentes espacios, activan mini-juegos o contenidos interactivos, guardan su progreso.

Funcionalidades CMS

Editor visual tipo Canva

0%

Editor gráfico integrado para crear material visual dentro del CMS.

Tecnología: → Fabric.js, permite manipular en canvas: texto, imágenes, formas, grupos, rotación, escalado

Permite crear: infografías, slides, banners, imágenes para artículos, material de marketing, gráficos generados por IA editables

El editor visual genera un nuevo tipo de documento: DesignCanvas y se puede insertar dentro de páginas como un bloque. Ejemplo:

Page → Section → Block: Texto → Block: Imagen → Block: CanvasDesign





Editor de Diagramas

35%

Canvas para diagramas: diseño narrativo, mapeo de niveles, diseño de flujos, árboles de decisiones, documentación de lógica.

- Canvas con nodos personalizables (texto, imagen, escena, enlace). Conexiones y comentarios entre nodos.
- Reorganización libre mediante drag & drop.
- Exportación en imagen o JSON y versionado.



Ventaja del backend: → Phoenix Framework permite colaboración en tiempo real mediante Channels.

Esto significa: varios usuarios editando el mismo diagrama, presencia de usuarios, sincronización automática

Interaction Engine (lógica interactiva)

80%

El motor lógico que usan todos los editores (Permite reutilizar lógica del Game Engine).

Gestiona eventos, condiciones, acciones, variables, animaciones para crear contenido interactivo. Ejemplo:

- Evento: click botón
- Condición: score > 10
- Acción: abrir escena

El mismo sistema sirve para páginas, mini juegos, apps, experiencias.



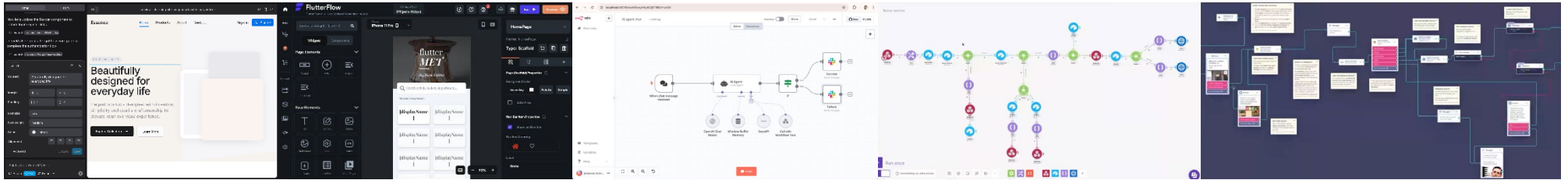
Módulo Mini-Apps Básicas

25%

Permite crear pequeñas apps: calculadoras, cuestionarios, simuladores, widgets, herramientas internas, experiencias gamificadas, websites, CRM's y módulos simples.

El editor utiliza: bloques, variables, lógica visual, similar a herramientas como: Bubble, Flutterflow, Lovable, Retool.

También permitirá crear flujos de trabajo (similar a herramientas como n8n o Make), pudiendo crear **automatizaciones mediante nodos** conectados visualmente.



En un futuro será un módulo de Vibe Coding, con el añadido de poder editar y realizar cambios mediante un entorno visual no code.

Integración entre Módulos

35%

Todos los documentos pueden: Insertarse unos dentro de otros (embed), Compartir assets, Compartir permisos, Ser versionados. Ejemplos:

- Un artículo puede contener un diagrama.
- Una landing puede contener una presentación.
- Un diagrama puede enlazar a una escena del Game Engine.

Funcionalidades ERP

Finanzas, Facturación y Suscripciones

60%

Se habilita cuando ya hay estructura estable de usuarios y roles. Necesario antes de pruebas con colaboradores externos o beta testers.

1. **Panel financiero y facturación completa**
Gestión de pasarelas (Stripe/PayPal/Bizum), facturas recurrentes, historial de transacciones y reportes.
2. **Panel de facturación y cobros automatizados**
Vista central de facturas, estados, reintentos automáticos y avisos de vencimiento.
3. **Reconciliación y contabilidad básica**
Herramientas para conciliar pagos con facturas y exportar datos contables.
4. **Automatización fiscal y gestión de impuestos**
Reglas de impuestos por región y cálculo automático en facturación.



5. **Gestión de suscripciones y planes (membresías)**

Creación/gestión de planes, renovaciones automáticas, cupones y migraciones entre planes.

6. **Analítica financiera y forecasting básico**

Cashflow, previsiones de ingreso por suscripciones y widgets de comparación por periodos.

Marketing, Social y Reporting

0%

1. **Panel de control de marketing y conversiones:** Métricas de campañas, funnels y atribución de conversiones.

2. **Reporting y dashboards analíticos:** Dashboards configurables (actividad usuarios, conversión, productividad), filtros y exportes programados.

Soporte, Operaciones y Experiencia del Usuario

60%

1. **Chat corporativo y notificaciones in-app**

Canales por proyecto, mensajería directa, archivos y alertas.

2. **Herramientas de soporte y tickets/Impersonation**

Gestión de incidencias, historial asociado y herramientas para soporte con impersonation.

3. **Monitor operativo y preflight (operaciones)**

Validaciones de procesos críticos y alertas automáticas para fallos en integraciones o jobs.

Cierre del Ciclo ERP. Ecosistema Autónomo

50%

1. **IA de coordinación interna:** Supervisión de cargas de trabajo, reasignaciones y eficiencia por equipo/roles.

2. **Revisión automática de misiones y logros:** Validación de objetivos y recompensas completadas.

3. **Consolidación del ERP como entorno autosuficiente:** Comunicación, métricas, IA, gamificación y automatización completamente integradas.



KΛIZEN

MEDIA CONTENT

