

Formato Oficial DestruXión Total – Arena

Sistema de Supervivencia Robótica

Basado en la obra registrada:

“El Fundador de DestruXión Total – Arena” (INDAUTOR).

Disponible únicamente mediante acuerdo de licenciamiento oficial.

DestruXión Total – Arena es la manifestación física del universo conceptual protegido en la obra *“El Fundador de DestruXión Total – Arena”*.



Creado por:

Julio Rodrigo González Torres

(“Julio Stark”)

Fundador e Ingeniero de **DestruXión Total**

Ciudad de México, 2025

Documento de Colaboración Corporativa

CAPÍTULO 1 — INTRODUCCIÓN GENERAL

Página 1

- 1.1 Un nuevo deporte nace en México
 - 1.2 ¿Qué es DestruXión Total – Arena?
 - 1.3 El contexto actual
 - 1.4 La esencia del proyecto
 - 1.5 Valores centrales
 - 1.6 Rol del creador (Julio Stark)
 - 1.7 Proyecto listo para empresas
 - 1.8 Conclusión
-

CAPÍTULO 2 — IDENTIDAD DE LA MARCA Y UNIVERSO DXT

Página 5

- 2.1 ¿Qué es DestruXión Total®?
 - 2.2 Visión del proyecto
 - 2.3 Estructura del universo DXT
 - Marca madre
 - Evento principal (Arena)
 - Linaje de robots DXT
 - 2.4 Significado de DXT
 - 2.5 Elementos únicos del universo
 - 2.6 Rol del fundador
 - 2.7 Propuesta central del universo
-

CAPÍTULO 3 — FORMATO DE SUPERVIVENCIA ROBÓTICA

Página 11

- 3.1 Esencia del formato
 - 3.2 Propósito
 - 3.3 Dinámica única
 - 3.4 Impacto tecnológico y cultural
 - 3.5 Formato por temporadas
 - 3.6 Filosofía
 - 3.7 Conclusión
-

CAPÍTULO 4 — MECÁNICA OFICIAL (TÉCNICA)

Página 15

- 4.1 Estructura básica
- 4.2 DXT: la amenaza central
- 4.3 Los jugadores
- 4.4 Arquitectura de la Arena
- 4.5 Fases del combate
- 4.6 Formas de ganar
- 4.7 Eliminaciones

- 4.8 Robots aliados
 - 4.9 Seguridad (DXT-SAFE)
 - 4.10 Experiencia completa
 - 4.11 Arena como espacio privado (versión extendida)
 - Usos privados
 - Torneos
 - Contenido para redes
 - Activaciones comerciales
 - Fotografía y grabación
 - Sede fija o itinerante
 - Mini-eventos narrativos
-

CAPÍTULO 5 — ADN VISUAL

Página 23

- 5.1 Importancia del ADN visual
 - 5.2 Identidad principal
 - 5.3 “Arena” como subidentidad
 - 5.4 Tipografía
 - 5.5 Paleta de colores
 - 5.6 Aplicaciones visuales
 - 5.7 Uso del código DXT
 - 5.8 Concepto visual del robot
 - 5.9 Coherencia entre temporadas
 - 5.10 Conclusión
-

CAPÍTULO 6 — LA ARENA

Página 30

- 6.1 Arena como producto
 - 6.2 Concepto
 - 6.3 Estructura física
 - 6.4 Arquitectura funcional
 - 6.5 Iluminación
 - 6.6 Seguridad (DXT-SAFE PROTOCOL)
 - 6.7 Operación técnica
 - 6.8 Renders
 - 6.9 Versión escalable
 - 6.10 Conclusión
-

- 7.1 DXT-1
 - 7.2 Filosofía de reciclaje
 - 7.3 DXT-2
 - 7.4 Linaje DXT
 - 7.5 Estructuras recicladas
 - 7.6 Robots invitados
 - 7.7 Robots protagonistas alternos
 - 7.8 Participación del público
 - 7.9 DXT-Reborn
 - 7.10 DXT-Reliquia
 - 7.11 Roles de los robots
 - 7.12 Conclusión
-

- 8.1 Propósito
 - 8.2 Acto I
 - 8.3 Acto II
 - 8.4 Acto III
 - 8.5 Acto IV
 - 8.6 Duración
 - 8.7 Aparición del patrocinador
 - 8.8 Integración de dinámicas en otras Zonas del Universo DXT
 - Retos alternos
 - Micro-eventos
 - Contenido viral
 - Extensión de temporada
 - Relleno narrativo profesional
 - 8.9 Construcción de favoritismo y reputación positiva hacia el patrocinador
 - 8.10 Difusión orgánica por conversación pública
 - 8.11 Asociación total de patrocinio (Paquete C como alianza exclusiva)
 - 8.12 Conclusión
-

CAPÍTULO 9 — PROPUESTA COMERCIAL

Página 48

- 9.1 Visión del patrocinio
- 9.2 Beneficios
- 9.3 Aportaciones de la empresa
- 9.4 Exclusividad del formato
- 9.5 Participación de creadores
- 9.6 Valor educativo/tecnológico
- 9.7 Beneficios exclusivos
- 9.8 ¿Por qué es ideal?

Incluye:

- Exposición orgánica de conversaciones
 - Presencia cultural
 - Lealtad de marca
-

CAPÍTULO 10 — PAQUETES DE PATROCINIO

Página 53

- 10.1 Visión del sistema
 - 10.2 Paquete A
 - 10.3 Paquete B
 - 10.4 Paquete C (Patrocinador Fundador — alianza total, sin intermediarios)
 - 10.5 Cuadro comparativo
 - 10.6 Conclusión
-

CAPÍTULO 11 — CIERRE EJECUTIVO

Página 63

- 11.1 Declaración final
 - 11.2 Oportunidad para el patrocinador
 - 11.3 Por qué entrar ahora
 - 11.4 Compromiso del creador
 - 11.5 Invitación oficial
- Cierre final.

CAPÍTULO 1 — INTRODUCCIÓN GENERAL

DestruXión Total – Arena

La Primera Liga de Robots en México

1.1 — Un nuevo deporte nace en México

DestruXión Total – Arena es la propuesta más ambiciosa de entretenimiento tecnológico creada en el país: **la primera liga de robots mexicana**, diseñada para unir ingeniería, creatividad, espectáculo, narrativa y cultura maker en un solo universo.

El proyecto nace al identificar una brecha histórica:

México produce influencers, pero no produce deportes tecnológicos.

Produce entretenimiento, pero no produce ingeniería aspiracional.

Produce contenido, pero no produce innovación visible.

DestruXión Total rompe con eso.

Este no es un show más.

Es una **franquicia profesional**, pensada para crecer por temporadas, con reglas, personajes, protagonistas mecánicos, narrativa, competencias y un evento culminante: **la Arena**.

1.2 — ¿Qué es DestruXión Total – Arena?

Es el evento principal del universo DestruXión Total®, creado por Julio Rodrigo González Torres (Julio Stark):

- Es un evento.
- Es una competencia.
- Es una narrativa por temporadas.
- Es un espectáculo tecnológico.
- Es un deporte emergente.
- Es una experiencia diseñada para miles de personas.

Y lo más importante:

Es la primera batalla de supervivencia robótica en México.

La Arena no es una simple pelea.

Es un deporte donde los jugadores deben sobrevivir a una amenaza mecánica construida especialmente para cada temporada.

1.3 — El contexto actual: por qué esto importa

Vivimos en una era donde:

- La inteligencia artificial genera millones de contenidos vacíos.
- La tecnología se vuelve “mágica” pero no entendida.
- La ingeniería manual está dejando de ser aspiracional.
- La juventud se desconecta del conocimiento real.
- La atención se pierde entre contenido superficial.

DestruXión Total propone un nuevo camino:

Hacer que la creación tecnológica sea emocionante, visible y culturalmente relevante.

Que jóvenes y adultos vuelvan a construir.

Que México vuelva a innovar.

Que el país tenga un deporte tecnológico propio.

1.4 — La esencia del proyecto

DestruXión Total – Arena mezcla:

- Ingeniería real.
- Robótica funcional.
- Diseño mecánico.
- Narrativa futurista.
- Espectáculo en vivo.
- Competencia.
- Reciclaje.
- Creatividad.
- Innovación mexicana.

Y lo convierte en un formato completamente nuevo.

No es BattleBots.

No es un torneo tradicional.

No son peleas repetidas.

No son sólo peleas de robots.

Es **supervivencia robótica**:

Un robot amenaza central contra múltiples jugadores.

1.5 — Valores centrales del proyecto

- **Reciclaje y construcción accesible**

Los robots DXT están hechos con estructuras de **material reciclado**:
madera MDF recuperada, acero reutilizado, piezas existentes.

Se demuestra que la innovación no requiere millones; requiere visión.

- **Ingeniería real**

Todo se construye con manos reales, reforzando el mensaje de que México puede crear tecnología auténtica.

- **Inclusión tecnológica**

Cualquier persona puede participar:
jóvenes, adultos, makers, estudiantes, creadores de contenido, ingenieros, principiantes.

- **Cultura emocional**

Queremos que el público sienta orgullo de ver robots mexicanos competir, evolucionar y convertirse en íconos, y ellos mismos participar.

1.6 — El rol del creador: Julio Stark

Julio Stark no solo es el fundador.

Es el ingeniero, diseñador narrativo y creador del universo.

Su visión se resume en una frase:

“Si México no tiene un deporte tecnológico... lo voy a crear yo.”

La Arena representa ese salto a lo grande.

1.7 — Un proyecto listo para empresas

- DestruXión Total ya tiene universo.
- Ya tiene visión.
- Ya tiene propósito.
- Ya tiene identidad.
- Ya tiene historia.

- Ya tiene un formato registrado.
- Ya está lista para escalar con una empresa mexicana como aliada.

Es un proyecto sólido, profesional, con narrativa clara y con un futuro monumental si se respalda desde el inicio.

1.8 — Conclusión del capítulo

La introducción establece:

- Qué es DestruXión Total – Arena
- Qué problema viene a resolver
- Por qué es importante culturalmente
- Qué lo hace único
- Qué visión tiene a futuro
- Qué oportunidad representa para el patrocinador

A partir de aquí, el documento entra en temas más profundos:
universo, narrativa, robots, estructura técnica, financiamiento y modelo de expansión.

CAPÍTULO 2 — IDENTIDAD DE LA MARCA Y EL UNIVERSO DXT

2.1 — ¿Qué es DestruXión Total®?

DestruXión Total® es una marca registrada que engloba un universo narrativo y tecnológico donde convergen:

- Ingeniería.
- Creatividad.
- Competencia.
- Espectáculo.
- Contenido digital.
- Universo conectado digitalmente.

Es una plataforma diseñada para mostrar el potencial tecnológico de México con un sistema propio de:

- Robots protagonistas.
- Temporadas.
- Amenazas mecánicas.
- Eventos oficiales (ARENA).
- y contenido innovador.

No es un torneo aislado.

Es una **franquicia tecnológica mexicana**, escalable, seria y estructurada como un universo completo con evolución, continuidad e identidad visual sólida.

2.2 — La visión de DestruXión Total

La visión del proyecto es directa y estratégica:

Convertir a DestruXión Total – ARENA en la primera liga profesional de robots en México.

Un movimiento donde estudiantes, creadores, ingenieros, diseñadores, makers y marcas tecnológicas encuentren un espacio común para:

- Construir.
- Competir.
- Aprender.

- Desafiar.
- Innovar.
- Y entretener.

La meta final es desarrollar un deporte tecnológico nacional con:

- Temporadas oficiales.
- Narrativa continua.
- Robots icónicos.
- y un evento culminante al estilo “final de liga”.

DestruXión Total no solo entretiene:

forma, inspira y empuja la ingeniería mexicana hacia el futuro.

Quienes conocen DestruXión Total entienden que la Arena es solo una parte del universo.

La Filosofía DXT define el propósito y el impacto del proyecto fuera del combate.

2.3 — El universo DXT (estructura narrativa + técnica)

El universo DXT está organizado en tres pilares fundamentales:

1. Marca madre: DestruXión Total®

Es el nombre oficial que sostiene el universo.

Aparece en:

- Uniformes.
- Licencias.
- Documentos.
- Series.
- Eventos.
- Contratos.
- Convocatorias.
- Tráileres.
- Branding principal.

Es la firma absoluta de todo el ecosistema.

2. Evento oficial: DestruXión Total – ARENA

La ARENA es el centro del universo.

Representa:

- El capítulo final de cada temporada.
- El evento principal de México.
- El escaparate donde se presenta la amenaza protagonista.
- La sede tecnológica más importante del proyecto.

No es solo un espacio físico:

Es un **formato narrativo** y un **producto audiovisual profesional**, basada en una obra registrada en INDAUTOR

La experiencia Arena se desarrolla a través de múltiples enfrentamientos narrativos que culminan en una Arena Oficial.

3. La amenaza del universo: DXT-1, DXT-2, DXT-3...

Los robots oficiales no son simples máquinas:
son **personajes de la franquicia**.

Cada temporada presenta una evolución:

- DXT-1: el origen.
- DXT-2: la evolución de la amenaza.
- DXT-3: evolución técnica de la amenaza.
- DXT-4: mejoras en ataque y diseño conceptual.

Los robots tienen:

- personalidad mecánica.
- funciones específicas.
- estética dominante.
- narrativa evolutiva.
- y un rol icónico dentro de la historia.

Esta estructura genera fanbase, evolución y continuidad. El mismo robot, o variante cada vez más fuerte.

2.4 — ¿Por qué “DXT”?

DXT es **el ADN del universo**.

Funciona como:

- Nomenclatura técnica
- Identidad interna
- Referencia narrativa
- Sistema de clasificación

Significa **DestruXión Total**, y aparece en:

- Robots (DXT-1, DXT-2, DXT-3)
- Protocolos (DXT-SAFE)
- Procesos internos (DXT-Core, DXT-Reborn)
- Zonas secundarias (DXT-Experimental, DXT-Zone)

Es simple, limpio, fuerte y visualmente poderoso.

Es un código que da cohesión y reducción al universo completo.

2.5 — ¿Qué hace único al universo DXT?

- **Una sola marca domina todo: DestruXión Total®**
Nada compite con ella.
Todo se conecta bajo su nombre.
- **Un solo evento principal por temporada: ARENA**
Da claridad comunicativa y coherencia narrativa.
- **Un robot protagonista cada temporada**
A diferencia de competencias tradicionales, aquí existe un antagonista mecánico con historia, evolución y propósito.
- **Narrativa integrada**
Cada temporada es un capítulo que construye emociones de una culminación.
- **Identidad ecológica: robots de estructura reciclada**
Esto hace al proyecto:
 - ❖ Accesible.
 - ❖ Único.
 - ❖ Inspirador.
 - ❖ Con impacto social.
 - ❖ Con mensaje ambiental.
 - ❖ y con ingeniería creativa.

- **Contenido diseñado para viralizarse**
Todo se construye con intención visual y cinematográfica.
 - **Potencial educativo real**
Universidades y jóvenes ven tecnología en acción.
-

2.6 — El rol del fundador: Julio Rodrigo González Torres (“Julio Stark”)

Julio Stark es:

- Creador del universo.
- Ingeniero principal.
- Diseñador de los robots.
- Director narrativo.
- Estratega visual.
- Responsable de seguridad.
- Desarrollador técnico del formato.
- Showrunner y líder total del proyecto.

Dentro del universo, “Julio Stark” es la figura:

- del visionario.
- del arquitecto del sistema.
- del creador de las amenazas mecánicas.
- del ingeniero que despierta a los DXT.

Su presencia es parte esencial de la marca.

2.7 — La propuesta central del universo

DestruXión Total – ARENA no es solo robots.

Es un ecosistema que une:

- Diseño.
- Ingeniería.
- Narrativa.
- Contenido transmedia.
- Entretenimiento.

- Espectáculo.
- Impacto ecológico.
- Talento mexicano.

El objetivo final es claro:

Construir la primera liga mexicana de robots con temporadas, narrativa, fanbase y expansión nacional.

CAPÍTULO 3 — EL FORMATO DE SUPERVIVENCIA ROBÓTICA

El corazón del universo DestruXión Total – Arena

3.1 — La esencia del formato

El Formato de Supervivencia Robótica es el núcleo conceptual de DestruXión Total – Arena. Es una dinámica completamente nueva en México y en Latinoamérica que redefine lo que conocemos como competencia de robots.

A diferencia de los torneos clásicos —donde dos robots pelean entre sí— aquí existe:

- Una amenaza central.
- Los jugadores no entran a combatir entre ellos, entran a sobrevivir.
- Un robot protagonista por temporada.

Este concepto transforma la experiencia en un espectáculo con:

- narrativa,
- tensión,
- estrategia,
- ingeniería real,
- y un sistema único donde cada segundo cuenta.

Es entretenimiento, tecnología y adrenalina unidos en una sola idea.

3.2 — El propósito del formato

El Formato de Supervivencia Robótica nació con un propósito claro:

- Hacer que la ingeniería y el aprendizaje vuelva a emocionar.

En un mundo saturado de contenido artificial y entretenimiento repetitivo, este sistema busca:

- Inspirar a jóvenes a construir.
- Atraer talento.
- Motivar creatividad.
- Presentar tecnología de forma espectacular.
- y consolidar un nuevo deporte mexicano.

Cada temporada no solo muestra un robot...
muestra una evolución, un símbolo del crecimiento tecnológico del país.

3.3 — Una dinámica única en su tipo

El formato es único por tres razones fundamentales:

1. Una amenaza mecánica protagonista

No existen “pelea de dos robots”.

Existe UN robot superior (DXT-1, DXT-2, etc.) diseñado específicamente para dominar la Arena.

El robot es un personaje.

Es el villano.

Es la prueba final.

Es el corazón de la historia.

2. Multijugador real

Participan múltiples jugadores simultáneamente:

pilotos, carros RC, robots independientes, influencers, estudiantes, etc.

Todos con un objetivo común:

“sobrevivir la Arena “.

3. Supervivencia como eje narrativo

El campeón no es quien “destruye más”.

El campeón es quien permanece de pie.

Esto hace que cada temporada tenga:

- Drama.
- Tensión.
- Historia.
- Impredecibilidad.
- y momentos virales inevitables.

3.4 — El impacto tecnológico y cultural

Este formato genera impacto en tres niveles:

Impacto tecnológico:

Requiere diseños reales, motores, materiales reciclados, sensores, mecánica y control.

No es contenido vacío: es ingeniería funcional.

Impacto educativo:

Motiva a miles de jóvenes a:

- Construir robots.
- Entender mecánica.
- Aprender diseño.
- Experimentar con tecnología.

Es un semillero de ingenieros.

Impacto cultural:

México no tiene un deporte tecnológico propio.
DestruXion Total - ARENA llega para llenar ese vacío.

Es un formato que el país puede adoptar como:

- un espectáculo nacional.
- una nueva disciplina.
- y una industria emergente de entretenimiento futurista.

3.5 — Un formato construido para crecer por temporadas

El sistema está diseñado para evolucionar cada año, o lapso establecido:

- Nuevos robots protagonistas (DXT-1, DXT-2, DXT-3...)
- Nuevas trampas
- Nuevas zonas
- Nuevos desafíos
- Nuevas reglas
- Nuevos jugadores
- Nuevas historias

Es un formato escalable, vivo y adaptable.

Cada temporada es una historia nueva dentro del mismo universo.

3.6 — Filosofía del formato

El Formato de Supervivencia Robótica se basa en 4 principios:

- **Ingeniería real sobre espectáculo falso**

Lo que ocurre en Arena es 100% físico.

Nada es simulado.

- **Accesibilidad sobre elitismo**

Cualquier persona puede participar:

con un carro RC, un robot propio o un diseño casero.

- **Tecnología mexicana sobre importación**

Los robots DXT son creados con materiales reciclados, mano mexicana y visión mexicana.

- **Crecimiento sobre destrucción**

Aunque la violencia mecánica exista, el mensaje es lo contrario:

Atrévete, Crea, Mejora, Aprende, Evolucionar.

“para entender la tecnología, necesitas una experiencia dónde apliques los conocimientos reales”.

3.7 — Conclusión del capítulo

Este capítulo establece las bases del formato como concepto:

- qué es.
 - cuál es su esencia.
 - por qué existe.
 - qué lo hace único.
 - qué impacto tiene
 - por qué es tan poderoso.
 - y cómo se convierte en la columna vertebral de todo el universo DXT.
-

CAPÍTULO 4 — MECÁNICA OFICIAL DEL FORMATO DE SUPERVIVENCIA ROBÓTICA

Cómo funciona la Arena en una competencia profesional

4.1 — La estructura básica del juego

La Arena de DestruXión Total no es solo un ring, es un sistema completo de supervivencia, diseñado para que múltiples jugadores compitan simultáneamente contra una amenaza central.

Este formato se sostiene en cuatro elementos:

- **La Arena**

Espacio cerrado, seguro, con trampas, zonas y paredes especializadas.

- **La Amenaza Central (DXT-1, DXT-2, etc.)**

Robot protagonista, más grande y más fuerte que cualquier participante.

- **Los Participantes**

Múltiples jugadores con carros RC o robots propios.

- **La Mecánica de Supervivencia**

El objetivo es permanecer en la Arena el mayor tiempo posible, hasta ser el último.

4.2 — La Amenaza Central (DXT)

El DXT es el robot principal de la temporada. Su función:

- Perseguir.
- Atacar.
- Bloquear rutas.
- Empujar.
- Forzar errores.
- Desestabilizar a los jugadores.

DXT nunca es “justo”: es deliberadamente más poderoso, no concursa porque ya es el campeón, su diseño y poder contradice la narrativa, por eso es la amenaza principal de la Arena.

Características clave:

- 4x4 ó tracción especial, patas, etc.
 - Arma principal (rotor, impacto, empuje, fuego, etc.)
 - Estética dominante
 - Resistencia superior
 - Movimiento agresivo
 - Zonas ciegas estratégicas
 - Sistema de impacto visual
-

4.3 — Los jugadores y sus vehículos

Los participantes pueden entrar con:

- Carros RC comerciales.
- Carros RC modificados.
- Robots caseros.
- Robots de universidades.
- Diseños propios de ingeniería.
- Vehículos experimentales.

Esto permite que el formato sea accesible, inclusivo y multijugador real.

Limitaciones básicas del jugador:

- No armas cortantes peligrosas (depende de la convocatoria de la Arena).
- No fuego real.
- No sistemas que puedan dañar al público.
- Peso limitado (según convocatoria).
- Velocidad estándar.
- Estructuras duras (depende de la convocatoria).

Estas limitaciones y más, se darán a conocer en la convocatoria, bajo lineamientos de seguridad de DestruXion Total – Arena.

4.4 — La arquitectura de la Arena

La Arena se divide en:

Zona Central — Territorio del robot DXT

El robot protagonista domina esta área.
Quien entra aquí corre máximo riesgo.

Zonas Laterales de Escape

Son rutas momentáneas para sobrevivir, pero se reducen con el tiempo.

Trampas activas (opcional)

- Empujes mecánicos.
- Rodillos filosos.
- Plataformas activas.
- Vibraciones.
- Obstáculos.
- Humo.
- Luces cegadoras.

Barreras dinámicas

La zona se va reduciendo gradualmente:

No cerrando las paredes, sino activando obstáculos que hacen las rutas cada vez más angostas.
Obligando a los jugadores a acercarse al Robot DXT.

4.5 — Fases de la partida

La partida completa está dividida en tres fases:

Fase 1 — Preparación (10 segundos)

Los robots entran, se alinean y esperan la señal de inicio.

Fase 2 — Inicia la Supervivencia (Tiempo libre)

El DXT se activa.

Los jugadores corren, esquivan, luchan por sobrevivir.

La Arena aún es estable.

Fase 3 — Reducción del Terreno (Tiempo variable)

La Arena se vuelve más peligrosa:

- Trampas activas.
- Barreras emergentes.
- Rutas bloqueadas.
- Plataformas que aparecen o desaparecen.

Aquí es donde la mayoría cae.

4.6 — Cómo se gana

El formato tiene 2 formas de victoria:

1. El último en sobrevivir

El jugador que permanezca con su vehículo funcionando y dentro de la Arena gana.

Esto es lo que define al “Campeón de México”. El robot DXT puede atacar a todos, pero dejará a los últimos jugadores que sean necesarios en la ronda, para que avance a la siguiente, sólo en la batalla final, dejará al campeón.

2. Derrotar directamente al robot DXT (condición especial)

Si un jugador o equipo logra:

- Destruir el objeto central del robot (en caso de tener), anular la amenaza central, automáticamente gana el premio máximo, sin embargo, estos casos son especiales, ya que no siempre portará un objeto central.

Esto es extremadamente difícil y se vuelve un momento épico.

El espectáculo completo se conforma de 4 rondas, dónde se dividen los jugadores totales, y sólo los 2 últimos sobrevivientes de cada ronda pasarán a la final, dónde el último jugador en pie será el ganador total. En cada ronda habrá un lapso intermedio de tiempo que servirá para actividades programadas dentro del evento.

4.7 — Eliminaciones

Un jugador queda fuera si:

- su vehículo deja de moverse.

- es volcado y no puede reincorporarse.
- se sale de la zona válida.
- queda atrapado por trampas.
- el DXT lo destruye totalmente.
- su control se desconecta por mal diseño.

En general, cualquier acto que impida la supervivencia es causa de eliminación, ya que el robot, irá por el que se quede quieto, porque la jaula (Arena), también es controlada por el robot.

4.8 — Robots invitados / aliados

Dependiendo de la edición, pueden existir:

- Robots invitados.
- Aliados mecánicos.
- Robots universales de otras ciudades.

Su función:

- Atacar junto al robot DXT.
- Añadir variedad mecánica.
- Cubrir zonas donde el DXT no llega.

Esto evita que el evento decaiga si robot DXT falla o se queda atorado.

4.9 — Seguridad mecánica y operativa

Para proteger al público y participantes:

- Arena cerrada con policarbonato.
 - Distancia de seguridad.
 - Trampas controladas por un operador.
 - Motor principal del DXT con kill-switch.
 - Sistema de apagado de emergencia.
 - Límites de peso y arma en jugadores.
 - Supervisión en cada robot invitado.
 - Material reciclado seguro en robots DXT.
-

4.10 — La experiencia completa

Una partida profesional tiene:

- Intro cinematográfica
- Presentación del robot DXT
- Presentación de los jugadores
- Fase de tensión
- Choques
- Estrategias
- Gritos del público
- Caídas, vueltas, destrucción
- Reducción progresiva
- Final épico
- Declaración del campeón

La dinámica está optimizada para:

- Viralizar
- Impactar visualmente
- Crear fanbase
- Mantener tensión
- Generar reacciones de creadores

4.11 — ARENA como espacio privado (versión extendida y profesional)

La Arena DXT no solo es el espacio oficial de la dinámica de supervivencia robótica: es un **activo multipropósito**, adaptable a diferentes usos privados, comerciales y creativos.

A través de licenciamiento oficial, la Arena puede operar como:

A) Espacio privado para actividades técnicas y académicas

- **Torneos privados de robótica** (escolares, universitarios, clubes STEM).
- **Peleas tradicionales 1 vs 1**, cuadrangulares o torneos rápidos.
- **Exhibiciones educativas** y proyectos estudiantiles.

- **Evaluaciones técnicas o presentaciones de ingeniería.**
-

B) Espacio para contenido digital y producción audiovisual

- **Grabación de videoclips** para creadores o empresas.
 - **Set oficial para TikToks, Reels y Shorts** (contenido rápido, viralizable).
 - **Sesiones fotográficas** de productos, equipos o influencers.
 - **Detrás de cámaras (BTS)** de la construcción, pruebas y ensayos.
-

C) Activaciones y usos comerciales

- **Espacio publicitario directo**
(logos, anuncios, cortinillas, product placement, banners LED).
 - **Shows de marca** dentro de la Arena
(demos, lanzamientos, pruebas controladas).
 - **Activaciones de productos** durante la dinámica o en segmentos especiales.
 - **Eventos corporativos:** presentaciones, convivencia, actividades internas.
-

D) Sede fija o sede itinerante

La Arena puede funcionar en dos modalidades:

1. **Arena Fija (instalación permanente)**
Ideal para centros comerciales, universidades, cines o espacios corporativos.
Ventajas: mayor aforo, publicidad constante, presencia 24/7.
 2. **Arena Itinerante (modular y desmontable)**
Perfecta para giras, parques, escuelas, ferias, campañas o eventos especiales.
Ventajas: expansión nacional, facilidad logística, alcance masivo.
-

E) Resolución de narrativa y eventos especiales

- **Capítulos especiales de temporada** (retos, duelos, misiones).
 - **Mini-campeonatos cortos para redes** (5–10 minutos).
 - **Duelos espontáneos entre creadores.**
 - **“Momentos canon” del universo DXT** grabados dentro de la Arena.
-

Definición final

La Arena DXT es una infraestructura licenciada, segura, adaptable y altamente visual, capaz de transformarse según la necesidad del cliente, siempre manteniendo la identidad técnica, narrativa y estética del universo DestruXión Total.

CAPÍTULO 5 — ADN VISUAL DE DESTRUCCIÓN TOTAL

La identidad gráfica que sostiene el universo DXT

5.1 — La importancia del ADN visual en un deporte tecnológico

En un proyecto que combina ingeniería, espectáculo y narrativa, la identidad visual no es un detalle estético: es el cimiento de toda la comunicación del universo DXT.

DestruXión Total – Arena posee un estilo visual propio, reconocible, futurista y minimalista, diseñado para:

- Comunicar tecnología.
- Expresar poder.
- Mantener coherencia en todos los materiales.
- Facilitar expansión a temporadas futuras.
- Funcionar en digital y en eventos masivos.

El ADN visual es fijo, consistente y diseñado a nivel marca profesional.

5.2 — Identidad principal: DestruXión Total®

La marca DestruXión Total® es el núcleo visual y comunicativo del universo.

Siempre aparece:

- En grande.
- Con peso.
- Con presencia dominante.
- Como marca madre del ecosistema.

Representa:

- La ingeniería.
- La narrativa.
- El universo.
- La franquicia
- La historia completa.
- Todo lo que existe dentro de DXT.

La identidad madre nunca cambia.

5.3 — “ARENA” como subidentidad

La palabra ARENA funciona como un subtítulo oficial de DestruXión Total y no como una marca independiente.

Debe presentarse como:

DestruXión Total – Arena

(no Arena DXT, no ArenaDXT sola)

Esto comunica:

- Continuidad.
- Oficialidad.
- Jerarquía visual.
- Claridad de producto.
- Profesionalismo.

DestruXión Total es la franquicia.

Arena es el evento principal dentro de esa franquicia.

5.4 — Tipografía oficial

La tipografía principal del universo es:

Futurista geométrica en la marca madre

Utilizada solo para el logo oficial de DestruXión Total.

Arial / Sans Serif para todo lo relacionado con la Arena

Sencilla, limpia, tecnológica, corporativa.

Esto diferencia:

- El universo madre (más estilizado).
 - Del evento principal (más funcional y operativo).
-

5.5 — Paleta de colores

La paleta base del proyecto se mantiene fija:

Negro profundo

Fondo principal, elegancia, impacto.

Azul eléctrico / futurista

Tecnología, energía, modernidad.

Rojo DXT (acento).

Advertencia, peligro, supervivencia.

Blanco puro.

Limpieza, contraste, respiro visual.

Amarillo de advertencia

Zonas de peligro, trampas, indicaciones técnicas.

Esta paleta es lo suficientemente flexible para:

- Eventos.
- Banners.
- Miniaturas.
- Uniformes.
- Renders.
- Gráficas en vivo.

5.6 — Aplicaciones visuales del universo

El ADN visual debe aparecer en todos los formatos:

5.6.1 — Banners y carteles oficiales

Los carteles deben mostrar:

- DestruXión Total® en grande
- “ARENA” como subtítulo
- La amenaza principal de la temporada (DXT-1, DXT-2...)
- Colores fuertes y minimalistas
- Tipografía limpia

- Fotografías o renders de robots en alta calidad
-

5.6.2 — Credenciales

Las credenciales oficiales deben usar:

- Logo de DestruXión Total.
 - Color negro predominante.
 - Detalles tecnológicos.
 - Códigos QR.
 - Tipografía Arial en mayúsculas.
 - Espacio para roles (Jugador / Staff / Prensa / VIP).
-

5.6.3 — Uniformes oficiales

Los uniformes deben expresar:

- Tecnología
 - Riesgo
 - Profesionalismo
 - Estética futurista mexicana
 - Líneas geométricas
 - Colores azules y negros con acentos neón
-

5.6.4 — Miniaturas y contenido digital

Las miniaturas deben mostrar:

- Al robot protagonista
- Efectos de luz
- Composición limpia
- Texto corto
- Branding consistente
- Paleta oficial
- Formatos optimizados para TikTok, Reels, YT Shorts

5.6.5 — Diseño de la Arena (exterior e interior)

La Arena debe reflejar:

- Iluminación azul futurista.
- Estructuras negras minimalistas.
- Señalización amarilla “zona de peligro”.
- Detalles técnicos.
- Metal y policarbonato.
- Pantallas laterales con gráficos DXT.

5.7 — Uso del código “DXT”

El código DXT se emplea como:

- Nomenclatura técnica interna.
- Identidad futurista.
- Marca visual.
- Numeración de robots.
- Señalización del sistema.

Ejemplos:

- DXT-1
- DXT-2
- DXT-SAFE (protocolos)
- DXT-Z (zona experimental)

El código unifica el lenguaje visual del universo.

5.8 — Concepto visual de la amenaza central

El robot protagonista debe representar:

- Poder
- Reciclaje
- Ingeniería mexicana
- Estética dominante
- Iluminación fuerte
- Movilidad agresiva
- Silueta memorable

Su diseño es parte crucial del marketing visual.

DXT debe siempre tener presencia gráfica en:

- Posters
- Trailers
- Banners
- Fotos promocionales
- Invitaciones a prensa
- Materiales corporativos

5.9 — Coherencia visual entre temporadas

Cada temporada debe conservar:

- Mismos colores base.
- Misma tipografía.
- Mismo tono futurista.
- Mismo estilo minimalista.
- Misma estructura de identidad.

Pero se actualizarán:

- Acentos visuales.
- Detalles gráficos.
- Estética del DXT de la temporada.

- Texturas y patrones.

Esto mantiene continuidad sin perder novedad.

5.10 — Conclusión del capítulo

El ADN visual de DestruXión Total es:

- Claro
- Poderoso
- Escalable
- Reconocible
- Profesional
- Futurista
- Accesible
- Uniforme

Este capítulo establece cómo debe verse y sentirse la marca para garantizar:

- Impacto visual.
 - Coherencia narrativa.
 - Consistencia técnica.
 - y una identidad capaz de crecer por años.
-

CAPÍTULO 6 — LA ARENA: DISEÑO TÉCNICO Y ESCENARIO OFICIAL

El sistema donde ocurre la supervivencia robótica

6.1 — La Arena como producto principal

La Arena es el corazón físico del proyecto.

No es solo un espacio donde se pelea:

es un dispositivo tecnológico, un escenario narrativo y un producto publicitario premium para el patrocinador.

La Arena debe reflejar:

- Ingeniería profesional.
- Seguridad avanzada.
- Estética futurista.
- Diseño funcional.
- Identidad de marca.

Es la pieza clave que convierte DestruXión Total en un evento real y profesional.

6.2 — Concepto general de la Arena

La Arena es un recinto cerrado que integra:

- Paredes de policarbonato resistente.
- Trampas mecánicas.
- Zonas de iluminación dinámica.
- Sensores de impacto.
- Superficies modulares.
- Paneles de señalización futurista.
- Un sistema visual directo para cámaras y público.

La Arena se construye bajo el principio:

“Seguridad primero, espectáculo segundo.”

Pero nunca sacrifica ninguno.

6.3 — Estructura física

La estructura debe ser:

- Modular
- Ensamblable
- Resistente
- Profesional
- Fácil de transportar
- Capaz de soportar choques constantes
- Diseñada para temporadas múltiples

Materiales:

- Policarbonato profesional (paredes).
- Acero o aluminio reforzado (marcos).
- Madera MDF reciclada + metal reciclado (pisos modulares).
- Hule industrial (amortiguación).
- Iluminación LED (líneas, zonas, indicadores).

La Arena debe permitir reemplazos rápidos y mantenimiento constante.

6.4 — Arquitectura funcional

El espacio se divide en varias zonas:

6.4.1 — Zona Central (Dominio del DXT)

La zona más peligrosa.

Es el territorio natural del robot principal.

Aquí se libera la mayor intensidad del combate.

6.4.2 — Zonas Laterales de Escape

Son rutas temporales que los jugadores utilizan para sobrevivir.

Estas zonas se reducen conforme avanza la partida.

6.4.3 — Trampas y mecanismos

La Arena puede incluir:

- Plataformas móviles
- Empujes mecánicos
- Rodillos
- Barreras emergentes
- Humo controlado
- Luces de advertencia
- Vibraciones
- Sonidos direccionales
- Trampas visuales

Las trampas no buscan destruir, sino:

- Limitar espacio
- Generar tensión
- Aumentar dificultad
- Obligar estrategias.

6.4.4 — Sistema de reducción de terreno

A diferencia de otros formatos, la Arena no se cierra físicamente.

La reducción ocurre mediante:

- Barreras emergentes
- Obstáculos automáticos
- Plataformas que se activan
- Zonas que dejan de ser válidas
- Señales luminosas de advertencia

Este sistema es visual, dinámico y cinematográfico, y pueden incluir elementos que también colaboren con la destrucción de los jugadores.

6.5 — Iluminación y efectos

La iluminación es parte fundamental de la narrativa visual.

Incluye:

- Luz azul tecnológica.
- Luz roja de peligro.
- Indicadores LED en el piso.
- Halos alrededor del DXT.
- Efectos de humo.
- Iluminación direccional para cámaras.

Todo está pensado para generar:

- Tensión.
- Estética futurista.
- Claridad visual en streaming.
- Impacto mediático.

6.6 — Seguridad profesional (DXT-SAFE PROTOCOL)

DestruXión Total cuenta con un sistema oficial de seguridad:

DXT-SAFE PROTOCOL

Este protocolo define:

- Inspección de robots

Cada vehículo usado por jugadores debe pasar revisión:

- Estructura segura
- Motores en buen estado
- Sin armas ilegales
- Sin elementos cortantes peligrosos
- Baterías aisladas
- Supervisión de carga y energía

Las baterías deben cumplir normas:

- LITIO protegidas

- Sin celdas expuestas
- Sin inflamabilidad
- Límites de capacidad

Arena completamente cerrada

- Paredes de policarbonato y marcos reforzados.
- Distancia mínima del público
- Separación protectora y barreras secundarias.
- Sistemas de apagado

Los robots DXT poseen:

- kill-switch
- botón de emergencia
- desconexión automática

Operador maestro de trampas

Un técnico encargado de controlar los mecanismos internos.

6.7 — Control y operación de la Arena

El evento requiere:

- **Operador de Arena**

Controla trampas, iluminación y reducción de zona.

- **Operador del DXT**

Conoce el robot protagonista y sus movimientos.

- **Equipo de seguridad**

Supervisa fallas, choques o incidentes.

- **Comandante de evento (Julio Stark)**

Como fundador e ingeniero principal, dirige:

- Decisiones técnicas.
- Habilitación de robots.
- Ajustes en la Arena.
- Supervisión de seguridad
- Evaluación de rendimiento.

6.8 — Renders oficiales e imagen 3D

La Arena debe contar con:

- Ilustraciones.
- Renders.
- Visualizaciones 3D.
- Planos conceptuales.
- Materiales para pitch, publicidad y redes.

Esto da presencia visual profesional ante marcas.

6.9 — Versión escalable para eventos grandes

La Arena puede crecer:

- de un formato piloto a una versión profesional grande.
- estructuras modulares.
- niveles de altura.
- plataformas diagonales.
- pantallas LED exteriores.
- más trampas.
- mayor iluminación.

El diseño está hecho para evolucionar por temporadas.

6.10 — Conclusión del capítulo

La Arena no es un ring improvisado.

Es una infraestructura profesional, diseñada para:

- Seguridad.
 - Espectáculo.
 - Eficiencia técnica.
 - Continuidad narrativa.
 - Presencia corporativa.
-

CAPÍTULO 7 — LOS ROBOTS DEL UNIVERSO DXT

Los protagonistas mecánicos de DestruXión Total

7.1 — DXT-1: El Origen

DXT-1 es el primer robot en la historia de DestruXión Total.

Construido con materiales reciclados, es el símbolo del nacimiento del universo.

Su estructura combina:

- Madera reciclada (MDF)
- Fragmentos de metal recuperado
- Sistemas eléctricos reacondicionados
- Armas simples pero funcionales

DXT-1 no fue diseñado para ser “perfecto”, sino para demostrar un mensaje:

“En México sí se pueden construir robots de verdad.”

Su presencia en redes ya lo posiciona como el fundador mecánico de la franquicia.

7.2 — Filosofía DXT: Ingeniería Recuperada

Todos los robots DXT comparten una filosofía única: Estructuras construidas con material reciclado

No por necesidad, sino por identidad.

Esto permite:

- Diseños más ligeros.
- Formas más creativas.
- Combinaciones híbridas.
- y un mensaje ecológico real.

Es una forma de demostrar que la innovación también nace del ingenio y la reutilización.

7.3 — DXT-2: La Evolución

DXT-2 representa la transición a la era profesional.

Construido ya dentro de una colaboración con empresas, universidades o equipos de ingeniería, incorpora:

- Componentes reforzados
- Motor superior
- Armas de nueva generación
- Lógica avanzada
- Carrocería reciclada y rediseñada
- Estética más agresiva y dominante

DXT-2 será el verdadero villano de la Arena en el evento profesional.

DXT-1 abre el camino.

DXT-2 inaugura el futuro.

7.4 — Linaje oficial: DXT-1 → DXT-2 → DXT-3 → DXT-Prime

Cada temporada presentará un nuevo robot protagonista con propósito narrativo y mecánico.

- DXT-1

Nacimiento.

Construcción artesanal.

Símbolo del origen.

- DXT-2

Primer robot profesional.

Amenaza central oficial.

Punto de inflexión.

- DXT-3

Más grande.

Más complejo.

Más rápido.

Más resistente.

Materiales híbridos (reciclado + acero recuperado).

DXT-... *(opcional a futuro)*

La cúspide del linaje.

Diseño cinematográfico.

Nivel internacional.

Un ícono visual de México para el mundo.

7.5 — Estructuras recicladas, pero poder absoluto

Que un robot DXT esté hecho de material reciclado no lo hace débil.

Al contrario:

- Permite libertad de diseño
- Reduce peso
- Mejora agilidad
- Da espacio a creatividad
- Permite rediseños rápidos
- Facilita mantenimiento
- y refuerza el mensaje ambiental del proyecto

“Ingeniería sustentable con impacto real.”

Ese es el sello DXT.

7.6 — Los robots aliados (Robots Invitados)

El universo acepta invitados:

- Robots independientes
- Robots de universidades
- Robots de competencias regionales
- Robots de makers mexicanos ocultos
- Campeones de otras ligas de robots

No es una alianza corporativa: es reconocimiento a talento mexicano.

Estos robots pueden:

- unirse como aliados del DXT
- aparecer como “amenaza alterna”
- dominar zonas específicas de la Arena
- o ser el robot principal de una edición especial

Esto:

- Diversifica mecánicas
 - Genera hype
 - Atrae nuevos públicos
 - Crea colaboraciones épicas
 - y construye comunidad
-

7.7 — Robots protagonistas alternos

El protagonista de una batalla no siempre debe ser un DXT.

Puede ser:

- Un robot invitado
- Un campeón nacional
- Un robot universitario gigante
- Un veterano de otra liga

Pero, aunque un robot invitado protagonice:

El linaje DXT sigue siendo la base del universo.

El robot DXT no desaparece.

El robot DXT es el símbolo, es la marca, es el canon oficial.

Los invitados son celebraciones, no reemplazos.

7.8 — Participación del público en la creación

Una de las fortalezas narrativas del proyecto:

La comunidad puede influir en la creación de los robots DXT.

Esto puede incluir:

- Encuestas para decidir partes estéticas.
- Votaciones de armas.
- Comentarios que se integran al diseño final.
- Retos públicos de materiales reciclados.
- Votaciones para colores o patrones.

Esto hace que el público sienta:

- Pertenencia.
- Orgullo.
- Conexión emocional.
- Mayor expectativa.

Este robot no es solo hecho por el creador: es de todo el país.

7.9 — DXT-Reciclado: Mantenimiento, reparación y evolución

Si un robot DXT es destruido parcialmente:

- Se repara
- Se mejora
- Evoluciona
- Regresa más poderoso

Cada reparación forma parte de su historia mecánica.

7.10 — DXT-Reliquia (si un robot no se destruye)

Si un robot termina una temporada sin ser destruido:

Se conserva como reliquia oficial.

Esto lo convierte en:

- Pieza histórica.
- Símbolo nacional.
- Inspiración para futuras generaciones.
- Monumento tecnológico del universo DXT.

Puede ser exhibido en:

- Universidades.
- Museos.
- Exposiciones.
- Eventos tecnológicos.
- Conferencias.

7.11 — Roles de los Robots DXT en el evento

Los robots del universo DXT no solo pelean.
Sirven para:

- Narrativa.
- Identidad visual.
- Promoción.
- Marketing.
- Contenido.
- Ceremonias.
- Presentación de temporada.
- Activaciones publicitarias.
- Sesiones de fotos.
- Integración con el patrocinador.

Un DXT es una estrella mecánica.

7.12 — Conclusión del capítulo

Este capítulo define los robots DXT como:

- Personajes.
- Máquinas.
- Símbolos nacionales.
- Ingeniería sustentable.
- Amenazas evolutivas.
- Una saga mecánica.
- y una pieza clave para la narrativa del universo.

El capítulo deja claro que:

Los robots DXT representan el alma del proyecto.
Cada temporada nace un nuevo gigante,
y cada gigante evoluciona la historia.

CAPÍTULO 8 — ESTRUCTURA DE TEMPORADA: ROADMAP OFICIAL DE DESTRUCCIÓN TOTAL – ARENA

Cómo se construye una temporada completa antes del evento final

8.1 — Propósito de una temporada

Una temporada de Destrucción Total no es solo la preparación de un evento: es un viaje completo, con capítulos, narrativa, evolución tecnológica y participación progresiva del público.

La temporada existe para:

- Generar expectativa.
- Mostrar procesos reales.
- Presentar avances del robot protagonista.
- Integrar a creadores e ingenieros.
- Posicionar la marca del patrocinador.
- y culminar en el gran evento: la Arena profesional.

La temporada convierte la Arena en una historia, no un evento aislado.

8.2 — Estructura narrativa por actos

Una temporada está dividida en cuatro actos que construyen el hype de forma progresiva y profesional.

ACTO I — “El despertar del universo”

(Capítulos 1–4)

Objetivo: Presentar al público el universo DXT y su robot fundador.

Incluye:

- Presentación oficial del proyecto
- Historia del DXT-1
- El concepto de supervivencia robótica
- Explicación del linaje DXT

- Visuales del universo y ADN de marca
- Primeras apariciones del robot

El público entiende:

“Esto no es un simple torneo, esto es una franquicia.”

ACTO II — “La construcción del nuevo gigante”

(Capítulos 5–7)

Objetivo: Mostrar el progreso real de ingeniería hacia el DXT-2, el robot protagonista del evento profesional.

Incluye:

- Episodios reales de construcción
- Diseño mecánico
- Reciclaje de materiales
- Pruebas de motores
- Armas y sistemas de control
- Decisiones técnicas con el público
- Participación comunitaria (ideas, encuestas)

Aquí el público se siente parte del proceso.

ACTO III — “La convocatoria”

(Capítulos 8–11)

Objetivo: Abrir oficialmente la puerta a jugadores, ingenieros, estudiantes e influencers.

Incluye:

- Convocatoria nacional
- Bases de participación
- Presentación de la Arena profesional
- Explicación del formato y reglas
- Menciones claras del patrocinador
- Inscripción de universidades y creadores

- Pruebas de robots invitados
- Demostraciones previas a puerta cerrada

En este periodo, DestruXión Total – Arena domina por completo la conversación digital y presencial. Fans, creadores de contenido y público general debaten, reaccionan y especulan sobre quién logrará llegar a la gran final. La tensión crece, la narrativa explota y cada avance genera hype nacional. Esta ola colectiva de atención funciona como un impulso natural de marketing: las marcas aliadas aparecen de forma estratégica y orgánica en clips virales, transmisiones, debates, historias y en cada rincón donde la audiencia mantiene sus ojos puestos en la competencia.

ACTO IV — “La batalla por México”

(Capítulo 12)

Objetivo: La culminación de la temporada: el evento oficial DestruXión Total – Arena.

Incluye:

- Presentación del DXT-2
- Ingreso de competidores
- Competencias por cuadrillas
- Supervivencia contra la amenaza central
- Reducción progresiva de la Arena
- Eliminaciones
- Gran final
- Coronación del “Campeón de México”
- Premiación del patrocinador
- Cierre cinematográfico
- Teaser para el DXT-3 (Temporada siguiente)

El cierre deja claro que esto no termina aquí: cada temporada construye la siguiente.

8.3 — Duración estimada de temporada

Una temporada completa puede durar entre:

6 y 12 semanas

dependiendo del patrocinador y el nivel de producción.

Este formato permite:

- Producción constante
- Engagement continuo
- Contenido estable
- Posicionamiento de marca
- y eventos planeados

Además, durante los lapsos entre episodios principales, la producción puede activar dinámicas provenientes de otras Zonas del Universo DestruXión Total. Estas dinámicas cumplen una doble función: mantener viva la conversación y garantizar continuidad narrativa aun cuando la Arena no esté en acción.

A través de estas Zonas se pueden generar retos alternos, micro-eventos, misiones de supervivencia, dinámicas rápidas para redes sociales o contenido viral que expanda la historia general de la temporada. Esto permite rellenar espacios naturales del calendario, extender o retrasar la batalla final cuando la narrativa lo requiere, y ofrecer momentos adicionales de tensión y expectación para la audiencia.

Gracias a este sistema modular, la temporada nunca se detiene: DestruXión Total mantiene producción constante, engagement sostenido, variedad de contenido y libertad creativa para construir una experiencia continua y siempre activa, haciendo que el universo completo funcione como un solo ecosistema conectado.

8.4 — Aparición del patrocinador a lo largo de la temporada

El patrocinador aparece estratégicamente en cada fase:

ACTO I

- Presentación oficial: “Temporada presentada por _____”
- Presencia en gráficos y créditos

ACTO II

- Uso de herramientas, equipos o componentes de la marca (si aplica)
- Apariciones en laboratorio o detrás de cámaras

ACTO III

- Convocatoria oficial sellada con la empresa
- Presencia en pósters, miniaturas y renders
- Sus influencers se integran a la competencia

ACTO IV

- Branding total dentro de la Arena
- Presencia en pantallas, trampas y visuales
- Spot tecnológico antes de la final
- Menciones en premiación
- Fotos oficiales con el Campeón de México
- Uso del material en campañas publicitarias

Este roadmap asegura que la marca esté presente antes, durante y después del evento principal.

8.5 — Objetivos comerciales de la temporada

La temporada está diseñada para lograr:

- Crecimiento de la audiencia
- Viralización orgánica por creadores externos
- Participación universitaria
- Generación de hype nacional
- Integración del patrocinador al universo
- Construcción de comunidad tecnológica
- Posicionamiento del robot protagonista
- Preparación del público para la final en Arena

El patrocinador se convierte en la marca que hizo posible la primera liga de robótica del país, ganando favoritismo inmediato entre estudiantes, familias y creadores. No solo aparece: se vuelve el héroe que impulsó el movimiento, obteniendo una lealtad de marca que ningún anuncio tradicional puede comprar.

8.6 — Cierre de temporada

La temporada termina con:

- Clasificación del campeón
- Resultados oficiales
- Entrevistas
- Datos técnicos de los participantes
- Exhibición del DXT-2
- Agradecimiento al patrocinador
- Teaser de la siguiente temporada
- Invitación a marcas secundarias (solo después del contrato).

El final deja sembrada la idea de una Temporada 2, con un DXT-3 más grande, más poderoso y más icónico.

CONCLUSIÓN DEL CAPÍTULO

Este capítulo presenta:

- Un roadmap claro
- Una temporada sólida
- Una estructura profesional
- y una producción escalable.

CAPÍTULO 9 — PROPUESTA COMERCIAL PARA EL PATROCINADOR

El valor real que obtiene la empresa al entrar a DestruXión Total – Arena

9.1 — Visión general de la propuesta

DestruXión Total – Arena no es un evento aislado, sino la primera liga de robots de México, con temporadas, narrativa, ingeniería real y un mercado potencial que crece cada año.

La propuesta comercial ofrece al patrocinador la oportunidad de ser:

El fundador corporativo del deporte tecnológico del futuro.

Es decir: la empresa que creyó primero, la empresa que lo hizo posible.

9.2 — ¿Qué recibe el patrocinador al unirse?

Exclusividad total durante la temporada 1

Su marca será la única asociada oficialmente al proyecto en:

- Banners
- Renders
- Credenciales
- Videos
- Redes sociales
- Miniaturas
- Tráileres
- Cartelería oficial
- Arena física
- Temporada completa

Presencia oficial en toda la narrativa

La marca aparece desde el Capítulo 1 hasta la final en Arena.

Posicionamiento como líder tecnológico en México

La narrativa del proyecto impulsa su imagen como:

- Innovadora
- Moderna
- Futurista
- Pionera
- Promotora de talento e ingeniería mexicana.
- Visionaria en el apoyo juvenil y el desarrollo de México.

Presencia en la construcción del robot DXT-2

“Robot creado con tecnología de _____”

(Si la empresa fabrica componentes: motores, cables, leds, herramientas, etc.)

Si no, su nombre aparece como:

“Robot oficial de la temporada patrocinado por _____.”

Integración de influencers de la empresa

Si la marca ya trabaja con creadores, estos pueden competir dentro del evento.

Eso amplifica el alcance sin costo adicional.

9.3 — ¿Qué aporta la empresa?

Dependiendo del acuerdo, la empresa puede aportar:

- Presupuesto para el desarrollo de la Arena
- Herramientas, equipo o componentes (si aplica a sus productos)
- Logística o apoyo audiovisual
- Difusión por parte de sus influencers, o equipo de marketing.
- Espacio físico para ruedas de prensa o eventos previos
- Apoyo en comunicación interna y externa

Nada se pide “sin retorno”.

Todo lo que aporta se convierte en exposición triple:

- Narrativa
- Audiovisual
- Evento final

9.4 — Exclusividad del formato

El Formato de Supervivencia Robótica está basada en la obra “EL FUNDADOR DE DESTRUXION TOTAL “, registrado ante INDAUTOR.

Por lo tanto:

- Ningún tercero puede copiarlo
- Ninguna agencia puede replicarlo sin permiso
- Ninguna marca puede usar el formato sin autorización
- Ninguna empresa puede apropiarse de la idea

El patrocinador obtiene:

Un producto único y exclusivo por temporada.

Esto aumenta su valor porque:

- No compiten con otros eventos similares.
- El branding no se diluye.
- Su presencia se vuelve dominante.

9.5 — Participación de influencers y creadores de contenido

El patrocinador gana acceso a:

Creadores externos

Youtubers, tiktokers, streamers y makers que decidan participar en la convocatoria.

Creadores internos de la empresa

Si la marca ya trabaja con influencers, éstos pueden:

- Documentar su preparación.
- Construir su robot.
- Participar en la Arena.
- Mostrar el detrás de cámaras.
- Viralizar contenido.

Este punto es extremadamente fuerte porque le da a la empresa:

La marca gana un impulso orgánico real: conversaciones, videos y reacciones auténticas generadas por la experiencia, no por campañas pagadas.

9.6 — Valor tecnológico y educativo

La empresa demuestra:

- Apoyo a jóvenes mexicanos
- Impulso a la ingeniería
- Construcción de tecnología nacional
- Participación en un movimiento positivo
- Imagen de innovación real.

Las universidades ven al patrocinador como un referente.

9.7 — Beneficios exclusivos durante la temporada

El patrocinador obtiene:

- Branding completo dentro de la Arena

En paredes, trampas, uniformes, pantallas y zonas.

- Presencia en cada capítulo de la temporada

Logo en miniaturas, créditos, scketch, reels, etc.

- Espacios publicitarios dentro del evento

Presentación de productos entre cuadrillas o durante transmisiones.

- Integración narrativa

La marca forma parte del lore de la serie y del evento.

- Material profesional reutilizable

Después del evento, la empresa puede usar:

- fotos
- clips
- escenas
- entrevistas

- momentos icónicos

En sus propias campañas publicitarias, o realización de anuncios durante un capítulo o evento.

9.8 — ¿Por qué este proyecto es ideal para una empresa mexicana?

Porque:

- México no tiene un deporte tecnológico.
- No existe competencia.
- Es un movimiento nuevo, accesible y viralizable.
- Las marcas necesitan identidad diferente.
- La ingeniería mexicana necesita un ícono moderno.
- La narrativa es perfecta para marketing digital.
- Los robots generan engagement inmediato.
- La Arena es un acto masivo con impacto real.
- El contenido es infinito (construcción, pruebas, episodios).
- Crea comunidad, fanbase y expectativa nacional.

Y lo más importante:

El patrocinador será recordado como el fundador del primer deporte tecnológico en México.

CONCLUSIÓN DEL CAPÍTULO 9

Esta propuesta comercial no sólo es una estrategia de marketing, es:

- Un movimiento nacional.
- Un deporte nuevo.
- Una franquicia robusta.
- Una temporada completa.
- Un universo propio.
- Una Arena profesional.
- El patrocinador obtiene presencia total, control narrativo y un nivel de exposición que no existe en ningún otro proyecto nacional.

CAPÍTULO 10 — PAQUETES DE PATROCINIO OFICIALES

Tres niveles de alianza para convertirse en fundador de la primera liga de robots en México

Este capítulo presenta la estructura comercial para empresas interesadas en colaborar con DestruXión Total – Arena.

Los paquetes están organizados para cubrir distintos niveles de participación, visibilidad y control narrativo.

10.1 — Visión del Sistema de Paquetes

Los paquetes están diseñados para:

- Darle claridad a la empresa.
- Ofrecer opciones reales.
- Diferenciar beneficios.
- Evitar saturación.
- Permitir escalar por temporada.,
- y permitir que una empresa decida *qué tan profundo quiere entrar* al universo DXT.

Los tres niveles son:

✓ PAQUETE A — Patrocinador Oficial (Entrada Corporativa)

✓ PAQUETE B — Colaborador Estratégico (Co–Productor)

✓ PAQUETE C — Patrocinador Fundador (Propietario de Temporada)

El Paquete C es el nivel máximo y representa el concepto:
“Fundador de la primera liga de robots en México.”

10.2 — PAQUETE A

Patrocinador Oficial (Nivel de Entrada Corporativa)

Ideal para empresas que desean presencia sólida sin asumir control narrativo ni carga operativa.

BENEFICIOS:

- ✓ Branding visible pero no dominante
 - Logo en banners secundarios
 - Logo en miniaturas de episodios
 - Logo en credenciales oficiales
 - Logo en anuncios previos del evento

✓ Presencia en la convocatoria nacional

- Logo en artes de “Convocatoria Abierta”
- Mención en redes sociales

✓ Acceso al evento final

- 10 pases VIP
- Visita guiada al detrás de cámaras
- Foto oficial con los robots DXT

✓ Integración en Zona X / Experimental / Cubito Robot

Como agradecimiento, no como contrato.

✓ Acceso a material audiovisual

Para difusión interna (no campañas públicas).

✓ Participación en dinámicas con el público

- rifas de productos de la empresa
- mini-activaciones
- presencia en stands externos

NO INCLUYE:

- ✗ Branding dominante en la Arena
- ✗ Presencia narrativa
- ✗ Integración en la construcción del DXT
- ✗ Influencers de la empresa dentro de la competencia
- ✗ Uso de material para campañas oficiales

10.3 — PAQUETE B

Colaborador Estratégico (Co-Productor de la Temporada)

El paquete ideal para empresas que buscan más visibilidad y participación activa dentro de la narrativa.

BENEFICIOS:

✓ Branding central en eventos

- Logo dentro de la Arena en zonas visibles
- Logo en renders 3D oficiales
- Logo en tráileres de temporada
- Presencia destacada en miniaturas

✓ Participación narrativa

- La marca aparece desde el Acto I
- Menciones específicas en capítulos de construcción del DXT-2
- Spots cortos dentro de episodios

✓ Influencers de la empresa pueden competir

- Sus creadores de contenido pueden entrar como participantes oficiales
- Se incluye su proceso en la serie

✓ Espacios publicitarios dentro del evento

- Spots entre cuadrillas
- Segmento “Tecnología presentada por _____”, “Bebida oficial de DestruXion Total – Arena”.

✓ Uso de clips para campañas publicitarias

- La empresa puede usar escenas, fotos y momentos destacados
- Con derechos compartidos con DestruXión Total

✓ Presencia en Zona X, Experimental y Cubito Robot

Como colaboración extendida, no obligatoria.

✓ Acceso a los planos y desarrollo del DXT-2

Para visibilidad tecnológica.

NO INCLUYE:

- ✗ Branding total y absoluto
- ✗ Control narrativo
- ✗ Exclusividad de patrocinador único
- ✗ Derecho a ser el “Fundador del Deporte Tecnológico Mexicano”

10.4 — PAQUETE C

Patrocinador Fundador (Propietario de Temporada)

El nivel más alto. El que crea historia.

El que pone su nombre al nacimiento de la primera liga de robots de México.

Este paquete es el más poderoso y solo puede ser ocupado por una empresa por temporada.

Representa:

“Esta empresa lanzó la primera liga de robots en México.”

BENEFICIOS SUPREMOS:

1. Exclusividad TOTAL por temporada

- No existe otro patrocinador al mismo nivel.
 - Ninguna otra marca aparece en espacios principales.
 - Control absoluto de branding.
-

2. Branding dominante en toda la temporada

Incluye:

- ✓ Logo protagonista en Arena
 - ✓ Logo en trampas
 - ✓ Logo en renders del DXT-2
 - ✓ Logo en miniaturas de toda la temporada
 - ✓ Logo en todas las convocatorias
 - ✓ Logo en carteles oficiales
 - ✓ Logo en uniformes
 - ✓ Escenarios visuales personalizados
-

3. Integración directa en la narrativa

La empresa aparece dentro del universo.

Ejemplo:

“Temporada 1 — DestruXión Total – Arena
Presentado por _____.”

Desde el capítulo 1 hasta la final, su nombre es parte del lore.

4. Construcción del DXT-2 junto con la empresa

- Aparición de sus productos si aplica (motores, cables, herramientas, bebidas, etc.)
 - Menciones en episodios de ingeniería
 - Spots en la serie mostrando el proceso
 - Presencia directa en el nacimiento del robot
-

5. Influencers de la empresa integrados a la competencia

Sus creadores pueden:

- Participar
- Grabar su proceso
- Crear contenido propio
- Viralizar su aventura
- Aumentar alcance orgánico

Esto da doble difusión:

- la de DestruXión Total
 - la de la propia marca
 - El público
-

6. Espacio publicitario premium dentro del evento

Entre cuadrillas habrá:

- Presentación de productos
 - Demostraciones tecnológicas
 - Anuncios en pantallas
 - Menciones por el host
 - Activaciones físicas en las entradas del evento
 - Comerciales especiales de la marca
-

7. Uso completo del material audiovisual

Con derechos:

- ✓ Comerciales
- ✓ Publicitarios
- ✓ Internos
- ✓ Externos

Pueden usar:

- escenas
- fotografías

- momentos icónicos
- participación de sus influencers
- material del DXT-2
- el logo del evento

Esto es enorme para campañas nacionales.

8. Presencia en todas las ramas del universo DXT

Como gesto especial:

- Zona X
- Experimental
- Cubito Robot
- Contenido alterno
- Shorts temáticos
- Eventos menores

Todo con menciones honorarias del patrocinador.

9. Presencia en ruedas de prensa

La marca aparece:

- En entrevistas
 - En conferencias
 - Con el campeón
 - En el anuncio oficial del DXT-2
 - En el lanzamiento de temporada
-

10. Título oficial

La empresa obtiene el título:

“Patrocinador Fundador de la Primera Liga de Robots en México”

Este título es único y solo puede otorgarse una vez por temporada.

10.5 — CUADRO COMPARATIVO

CUADRO DE PAQUETES – RESUMEN EJECUTIVO

BENEFICIO	PAQUETE A	PAQUETE B	PAQUETE C
Branding visible	✓	✓✓	✓✓✓ Dominante
Logo en Arena	Secundario	Medio	Principal (exclusivo)
Presencia narrativa	Parcial	Alta	Total
Influencers de la empresa	No	Sí	Sí, con integración narrativa
Participación en construcción del DXT	No	Parcial	Completa
Espacios publicitarios	Limitado	Amplio	Total
Material audiovisual	Interno	Parcial	Completo (campañas nacionales)
Zona X / Experimental / Cubito	Agradecimiento	Colaboración	Presencia extendida
Exclusividad	No	No	Sí (patrocinador único)
Título oficial	No	No	Fundador del Deporte Tecnológico Mexicano
Precio	Bajo	Medio	Premium

ANEXO – Adaptabilidad de Patrocinio Según el Tipo de Empresa

DestruXión Total – Arena es un ecosistema flexible que permite integrar a diferentes tipos de empresas sin alterar su identidad tecnológica ni la coherencia del universo. Cada marca se incorpora desde el espacio donde su producto o industria tiene mayor impacto narrativo, visual y comercial.

La estructura está diseñada para que cualquier empresa, sin importar su sector, pueda participar de manera estratégica y maximizar su presencia dentro del proyecto.

A) Empresas Tecnológicas

(Ejemplos: Steren, Sony, DJI, Nvidia, ASUS, GoPro)

Las empresas tecnológicas pueden integrarse directamente en el corazón del proyecto: la ingeniería.

Posibles integraciones:

- Branding en los robots DXT-1, DXT-2 y futuras versiones (sensores, módulos, iluminación, placas, motores).
- Product placement en episodios de construcción y contenido “Road to DXT”.
- Segmentos “Tecnología Oficial utilizada por DestruXión Total”.
- Paneles LED, sistemas de iluminación, displays o módulos oficiales de la Arena.
- Menciones técnicas dentro de cápsulas, behind the scenes y entrevistas.

Este tipo de marca puede ostentar el título de:
Tecnología Oficial de DestruXión Total.

B) Empresas de Ropa y Deporte

(Ejemplos: Puma, Nike, Adidas, Charly, Under Armour)

Estas marcas se integran de forma natural al estilo visual del universo.

Posibles integraciones:

- Uniformes oficiales de participantes, ingenieros y staff.
- Sudaderas, pants, playeras, tenis y accesorios exclusivos de la temporada.
- Merch oficial en colaboración (colecciones “Temporada 1”).
- Vestuario usado por creadores e invitados en sus cápsulas.
- Presencia visual en ensayos, sesiones de entrenamiento y pruebas de robots.

Estas marcas pueden ostentar el título de:
Vestimenta Oficial de DestruXión Total.

C) Marcas de Consumo y Bebidas

(Ejemplos: Coca-Cola, Red Bull, Pepsi, Monster, Sabritas, Electrolit)

Estas empresas encajan en espacios de alto impacto visual y en activaciones dentro del evento.

Posibles integraciones:

- Branding en banners, estructuras, pantallas y zonas públicas del evento.
- Bebida oficial del torneo o de la temporada.
- Activaciones, dinámicas y stands interactivos para asistentes.
- Rifas, premios y concursos patrocinados.
- Menciones y apariciones dentro de transmisiones y cápsulas sociales.
- Contenido “Recargando energía con...” o cápsulas lifestyle.

Estas marcas pueden ostentar el título de:

Patrocinador Oficial del Evento.

Conclusión del Anexo

Gracias a esta estructura adaptable, DestruXión Total puede colaborar con empresas de distintos sectores sin romper la identidad tecnológica del proyecto. Cada marca encuentra un espacio auténtico y funcional que maximiza exposición, coherencia visual y participación directa en el nacimiento del primer deporte tecnológico de México.

Al elegir el Patrocinio C, la marca obtiene una alianza integral y exclusiva con DestruXión Total. La identidad del proyecto y la presencia del patrocinador se mantienen sin interferencias externas, asegurando que ninguna otra marca participe sin aprobación conjunta.

10.6 — Cierre del capítulo

El sistema de paquetes presenta una oferta clara, escalable y profesional.
Cada nivel da valor real, pero el Paquete C convierte a la empresa en:

La marca que creó la primera liga de robots en México.

El pilar tecnológico de la temporada.

El nombre que oficialmente entra a la historia del país.

CAPÍTULO 11 — CIERRE EJECUTIVO

La decisión de entrar a la historia de la ingeniería mexicana

11.1 — Declaración final del proyecto

DestruXión Total – Arena es más que un evento.

Es más que una serie.

Es más que un proyecto creativo.

Es:

- La primera liga profesional de robots en México.
- Un movimiento nacional por la ingeniería.
- Un entretenimiento futurista con identidad propia.
- Una franquicia con temporadas, narrativa y expansión.
- Un deporte tecnológico construido desde cero.

Y hoy, este deporte está por nacer.

11.2 — La oportunidad para el patrocinador

Unirse ahora como patrocinador significa entrar **antes de que la liga exista oficialmente**, justo en el momento en que la historia se está escribiendo.

La empresa que ingrese:

- Será la primera en el país.
- Tendrá exclusividad total.
- Quedará para siempre como el fundador.
- Obtendrá exposición única.
- y participará en la construcción del DXT-2.
- Además de dominar la temporada completa.

El proyecto está listo:

- Con universo.
- Con formato.
- Con narrativa.
- Con robots.
- Con registro legal.
- Con comunidad inicial.
- Con roadmap de temporada.
- Con arena conceptual y técnica.

Lo único que falta es **el aliado corporativo correcto**.

11.3 — Por qué vale la pena entrar AHORA

Porque todo lo que se haga hoy tendrá un valor histórico mañana.

Lo que se construya con el patrocinador marcará:

- El tono
- El estilo
- La estética
- El ADN
- y la identidad de la liga a nivel nacional.

La empresa podrá decir:

“Nosotros estuvimos ahí desde el principio.”

11.4 — Compromiso del creador

Julio Rodrigo González Torres (Julio Stark).

fundador e ingeniero del universo DestruXión Total, declara su compromiso absoluto con:

- La ingeniería del proyecto

- La producción de la temporada
- La seguridad de la Arena
- La dirección audiovisual, colaborativa o privada.
- La narrativa oficial.
- y la realización del evento final.

El creador se compromete a entregar:

- Un producto profesional
- Una liga emocionante
- Un robot protagonista impresionante
- Un espectáculo visual
- Contenido constante
- y una primera temporada que marque historia.

11.5 — Invitación oficial a la empresa

Con este documento, se invita formalmente a:

Convertirse en el primer patrocinador fundador de DestruXión Total – Arena.

La marca que se atreva a construir y creer en nosotros:

- Compartirá la visión.
- Impulsará la ingeniería mexicana.
- Formará parte del primer deporte tecnológico del país.
- y será reconocida por miles de personas, como la empresa que lo hizo posible.

Este no es un proyecto pasajero.

Es una franquicia que apenas está despertando.

Ahora es el momento correcto.

Y la historia inicia con quien decida entrar primero.

CIERRE FINAL:

DestruXión Total – Arena no es solo un evento.

Es el nacimiento de un deporte.

Y ustedes pueden ser la empresa que lo haga realidad.

