



Nombre: Alejandro Álvarez
Materia: Desarrollo de Juegos Interactivos
Grupo: GR1SW

Taller Clase Nº6

1. Concepto Núcleo del Juego:

"Un simulador de defensa y ataque de redes donde el usuario debe proteger un servidor central de intrusiones externas identificando vulnerabilidades y neutralizando amenazas."

2. Ficha de Diseño Dual (Tabla Comparativa)

Característica de Diseño	Versión 1: Juego de Entretenimiento	Versión 2: Juego Serio
Título	"Neon Breach: Cyber Legends"	"Secu-Net: Simulador de Protocolos Corporativos"
Estética MDA (Propósito)	Estética: Fantasía (Ser un hacker de élite), Sumisión (Pasatiempo), Competición. El objetivo es: Entretener y evadir la realidad mediante una experiencia visualmente impactante y rápida.	Propósito: Entrenamiento (Training). El objetivo es: Capacitar a empleados junior en la identificación de correos de Phishing y configuración de Firewalls según la norma ISO 27001.
Bucle de Juego (Core Loop)	1. Seleccionar misión -> 2. Resolver minijuego de "hacking" (puzzle de colores/ritmo) -> 3. Obtener "Criptomonedas" -> 4. Mejorar avatar/equipo -> Repetir.	1. Recibir ticket de incidente -> 2. Analizar logs del servidor (lectura de texto) -> 3. Elegir protocolo de respuesta -> 4. Recibir feedback de eficacia -> Repetir con mayor dificultad.
Modelo de Negocio / Financiación	Free-to-Play (F2P) con Microtransacciones. El juego es gratis de descargar para masificar la base de usuarios.	B2B (Business to Business). Venta de licencias corporativas anuales a empresas que necesitan capacitar a su departamento de IT.
Mecánicas de Monetización	Gacha y Energía: 1. "Cajas de Botín" para conseguir skins de hackers legendarios. 2. Sistema de "Energía": Esperar 20 min para hackear de nuevo o pagar para seguir jugando.	Ahorro de Costos (ROI): No cobra al usuario final. Su valor económico se justifica al demostrar que reduce en un 40% los incidentes de seguridad reales en la empresa tras el entrenamiento.
Mecánicas de Ludificación (Gamificación)	Enfoque en Retención y Gasto: 1. Eventos Temporales: "Semana de Doble XP" (Fear of Missing Out). 2. Leaderboards Globales: "Top 10 Hackers del Mundo" (Ego/Status social).	Enfoque en Progreso y Competencia: 1. Barras de Progreso: Visualizar cuánto falta para completar el módulo. 2. Certificaciones Digitales (Badges): Insignia de "Experto Anti-Phishing" válida para el CV interno.



Métrica de Éxito (KPI)	DAU (Usuarios Activos Diarios) y Conversión a Pago (% de jugadores que compran skins).	Tasa de Aprobación: Porcentaje de empleados que superan el examen final y reducción de tickets de soporte técnico reales.
------------------------	--	---

3. Análisis Comparativo

Impacto del Modelo F2P en el Diseño: En la Versión 1 (*Neon Breach*), la elección del modelo Free-to-Play nos obligó a introducir fricción artificial. Tuvimos que diseñar un sistema de "Energía" que limite el tiempo de juego. Esto va en contra de la diversión pura, pero es necesario para generar el deseo de pagar por recargas. Además, simplificamos el "hacking" a un minijuego de colores (tipo Candy Crush) para que sea accesible a millones de personas (mercado masivo), sacrificando el realismo técnico en favor de la satisfacción visual inmediata (dopamina).

Impacto del Propósito Serio en el Diseño: En la Versión 2 (*Secu-Net*), el objetivo pedagógico actuó como una restricción severa. Tuvimos que eliminar las visuales de "túneles ciberneticos en 3D" y la música techno porque distraían del aprendizaje. El diseño se volvió más "aburrido" visualmente (leer logs de texto, interfaces de consola realistas) porque la simulación debe transferirse a la realidad. Si el juego es demasiado divertido o abstracto, el empleado no aprenderá a usar las herramientas reales de su trabajo.

El Doble Rol de la Ludificación: En la versión de entretenimiento, los Leaderboards (Tablas de Clasificación) se usan para generar envidia y presión social ("Paga para superar a tu amigo"). En cambio, en la versión seria, usamos las Insignias (Badges) no para competir contra otros, sino como reconocimiento de competencia profesional. Mientras que en el juego F2P la gamificación busca la adicción (que vuelvas mañana), en el juego serio busca la motivación (que termines el curso aburrido).