



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
JUEGOS INTERACTIVOS

PROFESOR
VICENTE ADRIAN EGUEZ SARZOSA

INTEGRANTES
ARIEL AMAGUAÑA
LUIS CAIZA

SEMESTRE
2025-B

Taller 1.2

El "Por Qué" y el "Para Qué" - Modelos de Negocio y Aplicaciones

Concepto Núcleo: Rescate Urbano: Héroes en Acción

Un juego donde el jugador controla a un superhéroe especializado en misiones de rescate urbano, enfrentando emergencias como incendios, accidentes, derrumbes o crisis masivas.

Ficha comparativa

Característica de Diseño	Versión 1: Juego de Entretenimiento	Versión 2: Juego Serio
Título	"City Hero: Rescue Rush"	"Rescate Urbano Pro: Simulador de Emergencias"
Estética MDA (Propósito)	Diversión basada en: <ul style="list-style-type: none">Fantasía heroica (volar, superfuerza).Acción y adrenalina.Desafío al gestionar múltiples emergencias simultáneas.	Propósito no lúdico: Capacitar y entrenar en protocolos reales de respuesta a emergencias urbanas (primeros auxilios básicos, triage, rutas seguras de evacuación, comunicación con autoridades).
Bucle de Juego (Core Loop)	Recibir alerta → 2. Viajar rápido al sitio (vuelo/parkour) → 3. Realizar rescates heroicos → 4. Obtener recompensas → 5. Mejorar habilidades y desbloquear nuevas zonas.	1. Recibir reporte de emergencia → 2. Evaluar situación (riesgos, heridos, prioridades) → 3. Tomar decisiones según protocolos → 4. Observar consecuencias (salvados o errores críticos) → 5. Avanzar módulos de formación.
Modelo de Negocio / Financiación	Free-to-Play (F2P).	Modelo B2B / institucional: vendido como licencia a instituciones educativas, cuerpos de socorro o municipios.
Mecánicas de Monetización	<ul style="list-style-type: none">Micro transacciones cosméticas (trajes heroicos, efectos visuales).Pase de batalla con misiones especiales.Aceleradores para reducir tiempos de recuperación del héroe.	No existe monetización hacia el jugador. El "ingreso" se justifica por: <ul style="list-style-type: none">Reducción de costos de entrenamiento presencial.Mejor preparación ante emergencias reales.Estandarización de protocolos de actuación.
Mecánicas de Ludificación (Gamificación)	Orientadas a retención/monetización: <ul style="list-style-type: none">Puntos (prestigio heroico).Leaderboards globales de héroes.Recompensas variables: cajas con skins o animaciones raras.	Orientadas a refuerzo del aprendizaje: <ul style="list-style-type: none">Insignias por completar módulos (triage básico, incendios, evacuación).Barras de progreso por cada certificación.Feedback inmediato ante errores (indicaciones, sugerencias, razones).
Métrica de Éxito (KPI)	<ul style="list-style-type: none">Retención D7 y D30.ARPPDAU (ingreso diario por usuario activo).Tasa de compra del pase de batalla.Tiempo promedio de sesión.	<ul style="list-style-type: none">Mejora en evaluaciones post-simulación.Porcentaje de usuarios que completan todos los módulos.Reducción de errores críticos en simulaciones repetidas.Aplicación correcta de protocolos en escenarios avanzados.

Análisis Comparativo

1. Impacto del Modelo F2P

El modelo F2P obligó a introducir mecánicas que aumentan la retención y la monetización:

- Se añadieron tiempos de espera para incentivar el uso de aceleradores pagados.
- Se creó un pase de batalla que requiere misiones repetitivas, aumentando tiempo de juego.
- Se incorporaron elementos cosméticos (skins de superhéroe, partículas especiales) que no afectan el gameplay pero generan ingresos.
- El bucle de juego priorizó misiones cortas y emocionantes, para maximizar sesiones diarias y recompensas variables.

Estas decisiones modificaron el diseño para incluir “puntos de dolor” moderados que justifican compras sin arruinar la diversión.

2. Impacto del propósito Serio

El objetivo pedagógico impuso restricciones fuertes:

- Se eliminaron superpoderes irreales (vuelo, superfuerza) porque distraen del aprendizaje basado en protocolos reales.
- Se sustituyeron mecánicas de acción rápida por decisiones tácticas y análisis de riesgo.
- Se redujo la fantasía y se aumentó la fidelidad simulada: radios, mapas de la ciudad, rutas de evacuación.
- No se permitieron mecánicas azarosas (cajas de botín), para evitar distracciones y mantener el enfoque.
- Las consecuencias de errores deben ser realistas (heridos mal atendidos, riesgos mal evaluados).

El diseño se centra en la precisión, no en la adrenalina.

3. El doble Rol de la Ludificación

En la versión de entretenimiento, las mecánicas de gamificación se usan para motivar gasto y tiempo de juego:

- Puntos → aumentar prestigio heroico y competir.
- Leaderboards → fomentar competencia continua.
- Recompensas aleatorias → incentivar sesiones repetidas.

En la versión seria, estas mismas mecánicas cumplen otro propósito:

- Puntos → reflejan precisión en protocolos.
- Insignias → certifican conocimiento adquirido.
- Barras de progreso → dan claridad del avance educativo.
- Feedback inmediato → refuerza el aprendizaje y corrige fallos.

Mientras la versión comercial promueve motivación extrínseca (recompensas, estatus, skins), la versión seria promueve motivación formativa (aprendizaje, corrección, progreso).