



ISWD823 - DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

CHUNCHO JIMÉNEZ ÁNGEL DAVID

VELASCO CAMPOZANO ELIATH SEBASTIAN

2025B

EL "POR QUÉ" Y EL "PARA QUÉ" - MODELOS DE NEGOCIO Y APLICACIONES

Objetivos

- Diseñar un concepto de juego único y adaptarlo a dos contextos: (1) Entretenimiento (comercial) y (2) Serio (aplicado).
- Analizar cómo la elección del Modelo de Negocio (ej. F2P) impacta directamente en las Mecánicas de Monetización (ej. Pases de Batalla) y en el diseño del bucle de juego.
- Diferenciar cómo las Mecánicas de Ludificación se usan para (1) impulsar la retención/monetización versus (2) reforzar los objetivos de aprendizaje/impacto.

Ficha de Diseño Dual

Concepto Núcleo del Juego

“Un juego de simulación donde el jugador gestiona un refugio de animales y debe cuidar, alimentar y dar en adopción mascotas.”

Característica de Diseño	Versión 1: Juego de Entretenimiento	Versión 2: Juego Serio
Título	Animal Haven Tycoon	AnimalCare: Simulador de Gestión Ética de Refugios
Estética MDA (Propósito)	Fantasia (muchos animales especiales) Expresión (decorar el refugio) Colección	Educación. Entrenar estudiantes de veterinaria o personal voluntario sobre: <ul style="list-style-type: none">- Protocolos sanitarios- Atención responsable- Procesos de adopción ética
Bucle de Juego (Core Loop)	1. Recibir animales 2. Alimentar/jugar con ellos 3. Ganar “popularidad” del refugio 4. Obtener monedas 5. Comprar mejoras y nuevas razas	1. Recibir animal con historial 2. Diagnosticar problemas 3. Tomar decisiones (tratamiento, cuarentena, adopción) 4. Ver consecuencias: salud del animal, etc.
Modelo de Negocio / Financiación	F2P (Free to Play)	Venta B2B / Suscripción institucional
Mecánicas de Monetización	Microtransacciones “Gemas” para acelerar tiempos de espera	No hay monetización, el valor es: Mejora del entrenamiento del personal Reducción de errores



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
INGENIERÍA DE SOFTWARE

	Pase de Temporada con decoraciones exclusivas Animales raros por tiempo limitado	Incremento de adopciones exitosas
Mecánicas de Ludificación (Gamificación)	Puntos (Popularidad) Leaderboards (Mejor refugio) Recompensa Variable (Cajas de botín con accesorios)	Insignias (Certificado: “Especialista en Cuidados de Gatos”) Barras de Progreso (Competencias completadas) Feedback inmediato (Alertas al cometer un error sanitario)
Métrica de Éxito (KPI)	Retención D7 / D30 ARPDAU Número de sesiones diarias Conversión a compradores del Pase de Temporada	Nivel de completitud del módulo Evaluación pre/post Reducción de incidentes reales en el refugio Aumento de adopciones exitosas

Análisis Comparativo

Impacto del Modelo F2P en la Versión 1

El modelo Free-to-Play modificó de manera directa la estructura del bucle de juego en la versión de entretenimiento. Para que la monetización fuera posible, se introdujeron puntos artificiales de fricción: tiempos de espera, recursos escasos y elementos por tiempo limitado. Estas restricciones no existen para representar la realidad del cuidado de animales, sino para generar el deseo de acelerar procesos mediante gemas y pases de temporada. La progresión se diseñó para incentivar sesiones frecuentes y cortas, manteniendo al jugador regresando varias veces al día. La incorporación de colecciónables, recompensas variables y la posibilidad de obtener animales raros se orienta a crear presión de completar y mostrar logros, lo que favorece tanto la retención como el gasto.

Impacto del Propósito Serio en la Versión 2

En la versión seria, el objetivo pedagógico transformó de forma notable las decisiones de diseño. Toda mecánica que resultara divertida pero irreal o exagerada debió eliminarse o ajustarse para no interferir con el aprendizaje. La prioridad fue representar con fidelidad protocolos sanitarios, diagnósticos y toma de decisiones, ya que el propósito era entrenar a estudiantes o voluntarios en el manejo responsable de un refugio. Por este motivo, no se incorporaron cajas sorpresa ni progresiones basadas en azar, y los tiempos de espera se asociaron a criterios razonables y no a barreras artificiales. La relación entre acción y consecuencia se diseñó para ser directa: cada decisión afecta la salud del animal y la satisfacción del adoptante, reforzando el mensaje educativo.

El Doble Rol de la Ludificación



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
INGENIERÍA DE SOFTWARE

Las mecánicas de ludificación aparecen en ambas versiones, pero su función cambia profundamente según el propósito del juego. En la versión de entretenimiento, los puntos, tablas de clasificación y recompensas variables buscan aumentar la motivación extrínseca: competir, presumir, progresar más rápido y, en muchos casos, gastar dinero real para obtener ventajas o decorar el refugio. La ludificación actúa como motor de retención y consumo. En cambio, en la versión seria, las mismas herramientas se reformulan para reforzar el aprendizaje. Los puntos y las insignias representan competencias adquiridas, las barras de progreso muestran la finalización de módulos y el feedback inmediato guía al usuario hacia conductas correctas. No existe competencia entre jugadores ni elementos aleatorios, ya que el foco está en el dominio de habilidades concretas. Así, los mismos elementos que antes incentivaban gasto en un entorno lúdico ahora funcionan como un sistema de apoyo para consolidar el conocimiento y promover buenas prácticas en contextos reales.