



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS



Taller 1.2: El Diseño de Doble Propósito

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

Integrantes: Miguel Mendoza, Carlos Alemán.

Curso: GR1SW

4. Ficha de Diseño Dual

Concepto Núcleo del Juego:

Un juego de aventura narrativa (novela visual) donde el jugador toma decisiones que alteran la historia y sus relaciones con otros personajes.

Tabla Comparativa de Diseño

Característica de Diseño	Versión 1: Juego de Entretenimiento	Versión 2: Juego Serio
Título (Sugerido)	"Ecos de Neón: Contrato Cero"	"Nexus: Simulador de Dilemas Éticos"
Estética MDA (Propósito)	Fantasía (ser un detective en un futuro cyberpunk), Narrativa (descubrir un misterio complejo) y Expresión (definir la personalidad y alianzas del protagonista).	Educación/Reflexión . Entrenar a gerentes de proyecto y líderes de equipo en la toma de decisiones éticas (basado en códigos PMI/IEEE), evaluando el impacto de sus decisiones en el proyecto y el equipo.
Bucle de Juego (Core Loop)	1. Iniciar diálogo -> 2. Recibir Puntos de Estilo (Audaz, Analítico, Empático) -> 3. Tomar decisión de diálogo/acción -> 4. Ver consecuencia narrativa -> 5. Desbloquear nueva rama de historia.	1. Presentar dilema (ej. cliente pide mentir en reporte de avance) -> 2. Evaluar opciones (basadas en Código de Ética) -> 3. Tomar decisión -> 4. Recibir feedback inmediato (impacto en 'Confianza del Equipo', 'Riesgo Legal', 'Progreso') -> 5. Avanzar al siguiente módulo.
Modelo de Negocio / Financiación	Episódico (Freemium) . El Episodio 1 es gratuito. Los episodios 2-5 se compran como DLC, o se accede a todos con un "Pase de Temporada".	B2B (Business-to-Business) . Venta de licencias por volumen (por empleado) a empresas de tecnología y consultoría para su plataforma de compliance y formación interna.
Mecánicas de Monetización	1. Compra de Episodios (DLC) . 2. MTX (Microtransacciones) : Comprar "Puntos de Estilo" para desbloquear opciones de diálogo "premium" (con mejores resultados) sin tener los requisitos. 3. Cosméticos : Atuendos para el	No aplica monetización al jugador . El valor se justifica al cliente (empresa) mediante: 1. Reducción de incidentes de compliance. 2. Certificación de empleados. 3. Reducción de costos de formación



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS



	avatar del protagonista.	presencial.
Mecánicas de Ludificación (Gamificación)	<ol style="list-style-type: none">1. Sistemas de Afinidad: Barras que miden la relación con NPCs (para romance/alianzas).2. Puntos: (Puntos de Estilo).3. Logros (Achievements): "Desbloqueó el final secreto".	<ol style="list-style-type: none">1. Puntuación de Ética: Barra que mide la alineación con el código de conducta.2. Insignias (Badges): "Experto en Transparencia", "Líder Íntegro".3. Feedback Inmediato: "¡Decisión correcta! (Alineada con Sección 3.1 del Código IEEE)".
Métrica de Éxito (KPI)	<ol style="list-style-type: none">1. Tasa de Conversión (de jugadores F2P a pago).2. Tasa de Completitud (cuántos terminan la historia).3. ARPPU (Ingreso Promedio por Usuario que Paga).	<ol style="list-style-type: none">1. Tasa de Completitud del simulador.2. Mejora Pre/Post-Test (calificación en el examen de ética).3. Tasa de Adopción (empleados que completan la formación asignada).

5. Análisis Comparativo

1. Impacto del Modelo F2P

En la Versión 1 ("Ecos de Neón"), la elección del modelo Freemium (Episodio 1 gratis) + MTX impacta directamente el diseño del bucle.

- **Diseño del Bucle:** El Episodio 1 debe ser un "gancho" (hook) perfecto, diseñado para maximizar la inversión emocional del jugador pero terminando en un *cliffhanger* que impulse la compra del resto de la temporada (el "punto de dolor" es la historia incompleta).
- **Impacto de las MTX:** Para que la compra de "Puntos de Estilo" sea deseable, el juego debe estar *ligeramente desequilibrado* a propósito. Se diseñan opciones de diálogo "premium" (que garantizan un buen resultado) que requieren una alta cantidad de puntos, incentivando el *grinding* (repetir niveles) o el pago (MTX). El diseño se ve forzado a crear esta fricción artificial para que la monetización funcione.

2. Impacto del Propósito Serio

En la Versión 2 ("Nexus"), el objetivo pedagógico ("enseñar ética profesional") restringe



ESCUELA POLITECNICA NACIONAL

FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS
DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS



severamente el diseño, priorizando el realismo y la consecuencia sobre la diversión pura.

- **Restricción de la "Libertad":** En la Versión 1, un jugador puede elegir opciones caóticas, inmorales o tontas por simple "Expresión" o para ver qué pasa. En la Versión 2, estas opciones deben ser eliminadas o, si existen, deben llevar a consecuencias negativas inmediatas y claras (ej. "Su equipo ha perdido un 20% de confianza en usted").
- **Modificación de Mecánicas:** Tuvimos que eliminar mecánicas divertidas pero irrelevantes, como los "Sistemas de Afinidad" para romance. Estos fueron reemplazados por métricas profesionales como "Confianza del Equipo" y "Riesgo Legal", que están directamente alineadas con el objetivo de aprendizaje. El juego no puede permitir que el jugador "gane" tomando decisiones anti-éticas.

3. El Doble Rol de la Ludificación

El propósito de las mecánicas de ludificación cambia radicalmente entre ambas versiones.

- **Versión 1 (Entretenimiento):** Las mecánicas (Puntos de Estilo, Logros) son herramientas de **motivación extrínseca** usadas para la **retención y monetización**. Los puntos crean una necesidad (para las MTX) y los logros incentivan la rejugabilidad para colecciónar finales. El objetivo es mantener al jugador jugando (y pagando).
- **Versión 2 (Serio):** Las mecánicas (Insignias, Puntuación de Ética) son herramientas de **refuerzo positivo** usadas para la **certificación y validación**. Las insignias (ej. "Líder Íntegro") no son para presumir, sino para confirmar que el usuario ha dominado un concepto. El *feedback* inmediato refuerza la conexión entre la decisión y el principio ético. El objetivo es confirmar el aprendizaje.