

Taller Clase 006

GR1SW

13 DE NOVIEMBRE DEL 2025

JUEGOS INTERACTIVOS
ING. ADRIÁN EGÜEZ

EQUIPO

Said Luna
Damaris Suquillo



ESCUELA
POLITÉCNICA
NACIONAL

Taller 1.2: El Diseño de Doble Propósito

Ficha de diseño dual.

Concepto núcleo del juego: Un simulador de vuelo donde el jugador asume el control de una aeronave, debiendo gestionar el despegue, la navegación en el aire y el aterrizaje bajo diferentes condiciones climáticas y mecánicas.

Tabla comparativa de diseño.

| Característica de Diseño | Versión 1: Juego de Entretenimiento | Versión 2: Juego Serio |
|----------------------------|---|--|
| Título (Sugerido) | Sky Ace: World Tour | ProPilot: Simulador de Certificación Aérea |
| Estética MDA (Propósito) | Diversión: 1. Fantasía: Sentir la libertad de volar aviones exóticos en lugares turísticos. 2. Sensación: Gráficos vibrantes y velocidad arcade. 3. Coleccionismo: Desbloquear skins y modelos de aviones. | Propósito (Entrenamiento): 1. Realismo: Física aerodinámica exacta y controles de cabina 1:1. 2. Formación: Desarrollar habilidades prácticas para pilotos en formación. 3. Seguridad: Aprender protocolos de emergencia sin riesgo real. |
| Bucle de Juego (Core Loop) | Para divertirse: 1. Seleccionar misión rápida (ej. carrera de aros). 2. Volar y realizar acrobacias. 3. Ganar monedas y experiencia. 4. Comprar mejoras o aviones nuevos. | Para aprender: 1. Recibir briefing de misión (ej. fallo de motor). 2. Ejecutar procedimiento de emergencia. 3. Recibir feedback técnico (errores/aciertos). |

| | | |
|---|--|--|
| | <p>5. Desbloquear nuevo avión o pintura.</p> <p>6. Repetir.</p> | 4. Repetir hasta alcanzar el estándar de certificación. |
| Modelo de Negocio / Financiación | <p>Free-to-Play (F2P):</p> <p>Juego gratuito para atraer una gran base de usuarios masiva, con barreras de entrada nulas.</p> | <p>Licenciamiento B2B (Premium):</p> <p>Venta de licencias a escuelas de aviación y aerolíneas. Pago único o suscripción anual por el software de entrenamiento.</p> |
| Mecánicas de Monetización | <p>Microtransacciones y Ads:</p> <p>1. Energía (Combustible): Limita cuánto puedes jugar seguido; pagar para rellenar.</p> <p>2. Cosméticos: Skins para el avión.</p> <p>3. Pases de Batalla: Premios por jugar diariamente.</p> | <p>Ahorro de Costos:</p> <p>No monetiza al usuario final. El valor económico radica en que es infinitamente más barato estrellar un avión virtual que uno real. Reduce horas de vuelo real requeridas.</p> |
| Mecánicas de Ludificación (Gamificación) | <p>Para retención/gasto:</p> <p>1. Rachas Diarias: Bonos por entrar todos los días.</p> <p>2. Leaderboards: Ranking mundial de “Mejor Acróbata”.</p> <p>3. Eventos: Misiones por tiempo limitado.</p> | <p>Para refuerzo pedagógico:</p> <p>1. Barras de Progreso: Porcentaje completado del curso "Vuelo Instrumental".</p> <p>2. Insignias: Certificado digital de “Aterrizaje con Viento Cruzado”.</p> <p>3. Feedback Inmediato: Alertas visuales rojas si la velocidad baja demasiado (pérdida de sustentación).</p> |

| | | |
|-------------------------------|--|---|
| Métrica de Éxito (KPI) | Engagement Financiero: <ol style="list-style-type: none"> 1. Retención D1/D7/D30. 2. Conversión a usuarios de pago (quiénes compran skins). 3. Sesiones promedio por día. 4. Pase de batalla. | Eficacia Formativa: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tasa de aprobación en exámenes de vuelo real post-juego. 2. Reducción de errores procedimentales en el simulador. 3. Tiempo de respuesta ante emergencias virtuales 4. Mejora entre prueba diagnóstica vs. certificación final |
|-------------------------------|--|---|

Análisis comparativo.

1. Impacto del Modelo F2P en la Versión 1 (Entretenimiento): La elección del modelo Free-to-Play nos obligó a modificar el bucle de juego para introducir fricción intencional. Según los modelos de negocio presentados, el F2P depende de microtransacciones. Por ello, introducimos un sistema de “Combustible” (Energía), en lugar de dejar al jugador volar infinitamente lo cual sería ideal para aprender, limitamos el tiempo de juego para incentivar la compra de recargas o la visualización de anuncios. También simplificamos las físicas a un estilo “arcade” para no frustrar a la base masiva de usuarios necesaria para este modelo.

2. Impacto del Propósito Serio en la Versión 2 (Serio): El objetivo pedagógico de Entrenamiento impuso restricciones severas sobre la “diversión”. Tuvimos que eliminar mecánicas gratificantes de la versión 1, como hacer “loopings” imposibles o rebotar contra el suelo sin daño. En el Juego Serio, el realismo es imperativo; si el jugador comete un error fatal, la simulación debe detenerse y mostrar las consecuencias, priorizando la corrección del error sobre el flujo de diversión. La estructura se vuelve rígida (currículo) en lugar de libre (mundo abierto).

3. El Doble Rol de la Ludificación: Aunque usamos mecánicas similares (puntos y barras), su función cambia drásticamente según el contexto:

- En la versión de entretenimiento, los Leaderboards y puntos se usan para fomentar la competitividad y el estatus social, motivando al jugador a gastar en mejoras para superar a otros.
- En la versión seria, las barras de progreso e insignias no buscan que el usuario “gane” al sistema, sino que visualice su competencia profesional. Sirven como una herramienta de autoevaluación para saber si está listo para volar un avión real, transformando la motivación extrínseca en una validación de habilidades adquiridas.