



## ISWD823 DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

**NOMBRE ESTUDIANTE:** Fredviner Bailón, Luz Andrade, Bryan Guano  
**FECHA:** 24/11/2025

**TEMA:** El Diseño de Doble Propósito

---

### 1. Concepto Núcleo del Juego

"SkyPatch" — Simulador de huerto urbano vertical: El jugador gestiona un huerto vertical en una ciudad densa: diseña módulos, cultiva plantas, optimiza recursos (agua, luz), y satisface demandas de la comunidad mientras resuelve restricciones espaciales y climáticas.

### 2. Ficha de Diseño Dual

Característica de Diseño	Versión 1: Juego de Entretenimiento	Versión 2: Juego Serio (Aplicado)
Título (Sugerido)	SkyPatch: Vertical Gardens	SkyPatch EDU: Formación en Agricultura Urbana Sostenible

## ISWD823 DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

<p><b>Estética / MDA (Propósito)</b> — ¿Cuál es la "diversión"?</p>	<p><b>Expresión &amp; Fantasía &amp; Progresión</b> — decorar jardines flotantes, colecciónar especies exóticas, competir por rankings de belleza/eficiencia, explorar una ciudad vibrante con estilo artístico cálido y sonoro envolvente.</p>	<p><b>Educación &amp; Simulación &amp; Transferencia</b> — comprender principios agroecológicos (rotación, riego eficiente), diseño de sistemas resilientes, sostenibilidad urbana. Estética más sobria y profesional, indicadores claros y visualizaciones científicas (p. ej. mapas de nutrientes).</p>
<p><b>Bucle de Juego (Core Loop)</b> — ¿qué hace el jugador repetidamente?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisar pedidos/encargos de la comunidad → 2. Diseñar/ajustar módulos y plantar → 3. Ejecutar tareas rápidas (riego, fertilización, poda) con minijuegos de habilidad → 4. Vender cosechas/decos → 5. Reinvertir en mejoras cosméticas y nuevas especies.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diagnosticar estado del sistema (pH, humedad, plagas) → 2. Elegir intervención (ajustar riego, introducir cultivo de acompañamiento) → 3. Implementar protocolo paso a paso → 4. Registrar resultados y recibir feedback (impacto en rendimiento y sostenibilidad) → 5. Aplicar lecciones en casos prácticos.</li> </ol>
<p><b>Modelo de Negocio / Financiación</b></p>	<p><b>Free-to-Play (F2P)</b> con compras in-app y pases estacionales. Publicidad opcional y colaboraciones de marca (cosméticos sponsoreados).</p>	<p><b>B2B / Licencia educativa:</b> venta de licencias a escuelas, ONG, gobiernos locales. Opciones SaaS (plataforma + dashboard de evaluación) y cursos modulares pagados (o subvencionados).</p>

## ISWD823 DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

<b>Mecánicas de Monetización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Microtransacciones: skins de módulos, semillas raras cosméticas.</li> <li>- Pases de temporada con misiones exclusivas (cosméticos y especies decorativas).</li> <li>- Aceleradores temporales para cultivo (no obligatorios).</li> <li>- No monetización dirigida al estudiante.</li> <li>- Ingreso por licencia: mantenimiento, soporte, informes de evaluación.</li> <li>- Servicios profesionales: personalización curricular, integración LMS, talleres en vivo.</li> </ul>
<b>Mecánicas de Ludificación (Gamificación)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Puntos (créditos de huerto) y niveles.</li> <li>- Leaderboards por estética, producción y eficiencia.</li> <li>- Recompensas variables (cajas con decoraciones).</li> <li>- Misiones sociales (intercambio, colaboraciones cooperativas).</li> <li>- Insignias por competencias (uso eficiente de agua, manejo integrado de plagas).</li> <li>- Barras de progreso curricular y mapas de competencias.</li> <li>- Feedback inmediato con explicaciones (por qué una práctica funciona).</li> <li>- Retrospectivas y casos (registro de decisiones y outcomes) para evaluación formativa.</li> </ul>
<b>Métrica de Éxito (KPI)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Retención D1/D7/D30, ARPDAU, conversión % (usuarios F2P → compradores), LTV, tasa de participación en eventos estacionales.</li> <li>- Tasa de completitud del módulo, mejora en pruebas pre/post (conocimientos), cambio observado en prácticas reales (si hay componente aplicado), puntuación de transferencia (seguimiento a 3 meses), satisfacción de instituciones compradoras.</li> </ul>

### 3. ANÁLISIS COMPARATIVO

1) ¿Cómo afecta el modelo F2P al diseño de la versión de entretenimiento?

El modelo Free-to-Play obliga a introducir elementos que mantengan al jugador regresando y que generen oportunidades de compra.



## ISWD823 DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS

Esto significa:

- Agregar tiempos de espera que se pueden acelerar con dinero.
- Crear objetos raros o cosméticos de temporada.
- Diseñar misiones diarias que generan hábito.
- Introducir un pase de batalla que motiva a jugar cada día.

Estas características no existirían si el juego fuese 100% premium.  
El F2P exige fricciones y recompensas.

2) ¿Cómo afecta el propósito educativo al diseño del juego serio?

El juego serio debe cumplir tres cosas:

- Enseñar bien.
- Ser fiel a la realidad.
- Ser éticamente responsable.

Esto obliga a:

- Eliminar exageraciones, fantasía o mecánicas irreales.
- Evitar recompensas del tipo “loot box” o manipuladoras.
- Hacer que cada acción ofrezca una explicación científica.
- Mostrar consecuencias reales (positivas o negativas).

Muchas cosas divertidas de la versión F2P simplemente no pueden existir aquí.

3) ¿Cómo cambia la gamificación en cada versión?

Entretenimiento → motivación externa

Busca que el jugador:

- Regrese,
- Juegue más,
- compre algo.

La gamificación aquí es “brillante y emocional”.

Educativo → refuerzo del aprendizaje



## **ISWD823 DESARROLLO DE JUEGOS INTERACTIVOS**

Busca que el estudiante:

- Comprenda,
- Aplique,
- Progrese,
- Se autoevalúe.

La gamificación aquí es “clara, justa y explicativa”.

### **4. RESUMEN FINAL**

Un solo juego el huerto urbano “SkyPatch” puede tener dos vidas muy distintas:

- Como juego comercial, necesita ser llamativo, adictivo, social y rentable. Se le agregan cosméticos, pases, recompensas sorpresa y eventos temporales.
- Como juego educativo, necesita ser realista, claro y riguroso. Debe enseñar, no manipular. Todas sus mecánicas se diseñan para que la persona comprenda mejor la agricultura urbana.

Ambas versiones comparten el corazón, pero tienen propósitos que las empujan a evolucionar de maneras completamente distintas.