

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

Nombres: Johan Baño, Luis Rocha

Objetivos:

- **Primario:** Diseñar un concepto de juego único y adaptarlo a dos contextos: (1) Entretenimiento (comercial) y (2) Serio (aplicado).
- **Secundario:** 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.
- **Terciario:** Diferenciar cómo las **Mecánicas de Ludificación** se usan para (1) impulsar la retención/monetización versus (2) reforzar los objetivos de aprendizaje/impacto.

Desarrollo:

- Ficha de Diseño Dual (Plantilla a Completar)
- Concepto Núcleo del Juego:** "Un juego de estrategia y gestión donde el jugador construye y protege una ciudad costera vulnerable a desastres naturales (huracanes, tsunamis)."

Característica de Diseño	Versión 1: Juego de Entretenimiento	Versión 2: Juego Serio
Título (Sugerido)	<i>Rising Tides</i>	<i>Simulador de Resiliencia Costera (SRC-2025)</i>
Estética MDA (Propósito)	La diversión se centra en: Expresión (diseñar la ciudad ideal), Desafío (sobrevivir a la tormenta), Fantasía (ser un alcalde/planificador todopoderoso) y Descubrimiento (desbloquear nuevas tecnologías).	El propósito es la Educación/Entrenamiento . Capacitar a urbanistas y equipos de protección civil en la toma de decisiones de infraestructura (diques, zonas de evacuación) y medir su impacto en la reducción de daños económicos y humanos.
Bucle de Juego (Core Loop)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construir (casas, negocios) 2. Ganar dinero (impuestos) 3. Recibir alerta de tormenta 4. Gastar dinero en defensas 5. Sobrevivir, reparar y evaluar daños 6. Expandir y mejorar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar mapa de riesgo 2. Asignar presupuesto (ej. construir dique vs. reubicar hospital) 3. Ejecutar simulación de desastre 4. Recibir reporte de impacto (costos, vidas) 5. Revisar decisión y repetir escenario.
Modelo de Negocio / Financiación	Premium (Pago único). Un juego de precio fijo vendido en plataformas como Steam, Epic Games o consolas.	B2G (Business-to-Government) o B2B (Business-to-Business). Venta de licencias anuales a ayuntamientos, universidades (Ing. Civil) u ONGs de gestión de desastres.
Mecánicas de Monetización	DLC (Contenido Descargable): 1. Pack "Eco-City" (edificios verdes, turbinas eólicas). 2. Pack "Desastres Volcánicos" (nuevos escenarios y mecánicas).	No aplica monetización al jugador (usuario final). El "ingreso" para el cliente (ej. el ayuntamiento) es la optimización del gasto público y la justificación de costos en políticas de infraestructura.

Mecánicas de Ludificación (Gamificación)	Usadas para impulsar la retención : 1. Logros (Achievements) : "Sobrevive a un huracán Cat. 5". 2. Árboles de Tecnología : Desbloquear mejores diques. 3. Leaderboards : Ciudad más rentable.	Usadas para reforzar el objetivo pedagógico : 1. Feedback Inmediato : Mapas de calor visuales mostrando inundación. 2. Certificaciones/Insignias : Módulo "Experto en Evacuación". 3. Escenarios "What-if" : Permitir mover variables y ver resultados.
Métrica de Éxito (KPI)	Ventas de Unidades. Puntuación de Reseñas (Metacritic/Steam). Tiempo de Juego Promedio (Horas por jugador).	Tasa de Adopción (Nº de municipios que compran la licencia). Tasa de Finalización (del módulo de entrenamiento). Eficacia de la política (Comparación de resultados pre y post simulador).

Análisis comparativo

1. Impacto del Modelo F2P en la Versión 1 (Entretenimiento)

La pregunta nos pide analizar el impacto de un modelo F2P (Free-to-Play) en "Rising Tides". Es importante notar que la ficha de diseño original propone un modelo Premium (pago único) con DLCs.

Si tuviéramos que forzar un modelo F2P con Microtransacciones (MTX) y Pases de Batalla en "Rising Tides", el "Core Loop" (Bucle de Juego) tendría que ser modificado drásticamente para crear "puntos de dolor" (friction) que motiven la compra.

El bucle actual es:

1. Construir
2. Ganar dinero (impuestos)
3. Recibir alerta
4. Gastar en defensas
5. Sobrevivir/reparar
6. Expandir.

Así es como cambiaría bajo un modelo F2P:

- **Tiempos de Espera (Punto de Dolor):** El paso 1 ("Construir") ya no sería instantáneo. Construir un dique o un hospital tomaría horas o días en tiempo real.
 - Monetización (MTX): Introduciríamos una "moneda premium" (ej. "Acero Rápido" o "Equipos de Construcción") que permita "Acelerar" esta construcción. Esto es vital antes de que llegue la "alerta de tormenta" (Paso 3).
- **Escasez de Recursos (Punto de Dolor):** El paso 2 ("Ganar dinero") sería intencionalmente lento. Además, las "defensas" (Paso 4) requerirían un segundo recurso (ej. "Concreto Especial") que se genera muy lentamente.
 - Monetización (MTX): La tienda vendería paquetes de "Concreto Especial" por dinero real, creando urgencia cuando la tormenta se acerca.
- **Pase de Batalla (Monetización del Desafío):** El "Desafío (sobrevivir a la tormenta)" se convertiría en el eje del Pase de Batalla.
 - La ruta gratuita daría defensas básicas.



- La ruta de pago ofrecería las mejores tecnologías (como las del "Pack Eco-City") y contenido cosmético (aprovechando la estética de "Expresión") para que las ciudades luzcan únicas después de sobrevivir.

En resumen, el modelo F2P obligaría al bucle a dejar de ser un ciclo de diversión autónomo para convertirse en un ciclo de "presión y alivio" (mediante pago).

2. Impacto del Propósito Serio en la Versión 2

En la Versión 2, el "Simulador de Resiliencia Costera" (SRC-2025), el objetivo pedagógico cambia todo. El propósito no es la "Fantasía (ser un alcalde todopoderoso)" , sino la "Educación/Entrenamiento" realista para urbanistas y protección civil.

Este objetivo restringe severamente el diseño:

- Eliminación de la "Fantasía" y "Expresión": En la Versión 1, el jugador puede diseñar su "ciudad ideal". En la Versión 2, esto es irrelevante. El jugador no puede construir donde quiera; debe seguir las reglas del "mapa de riesgo" (Paso 1 del bucle). La estética es reemplazada por la eficacia.
- Modificación del Bucle de Recursos: El bucle de V1 se basa en "Ganar dinero (impuestos)". Esto se elimina en V2. El jugador serio no "gana" dinero; se le da un presupuesto fijo (Paso 2: "Asignar presupuesto") , tal como un ayuntamiento real. El desafío no es la riqueza, es la optimización de recursos limitados.
- Eliminación de "Descubrimiento" y Tecnología Irreal: La V1 tiene "Árboles de Tecnología" para "desbloquear nuevas tecnologías". Esta mecánica, divertida pero poco realista, se elimina. En la V2, las herramientas (diques, zonas de evacuación) son tecnologías conocidas del mundo real. El juego no se trata de "desbloquear" un dique de ciencia ficción, sino de saber cuándo y dónde implementar un dique estándar (Paso 2) y medir su impacto real (Paso 4).

El objetivo pedagógico obliga al simulador a priorizar el realismo y la consecuencia por encima de la "diversión" inmediata o el poder ilimitado del jugador.

3. El Doble Rol de la Ludificación

El análisis de las "Mecánicas de Ludificación" muestra perfectamente cómo la misma herramienta sirve a propósitos opuestos, tal como se define en el Objetivo Terciario.

- Versión 1 (Motivación Extrínseca para Retención):
 - Las mecánicas (Logros, Árboles de Tecnología, Leaderboards) se usan para impulsar la retención.
 - Las "Leaderboards: Ciudad más rentable" no enseñan nada; generan competencia social. Impulsan al jugador a jugar más (retención) para superar a otros, usando la "Expresión" y el "Desafío" como motor.
 - Los "Logros: 'Sobrevive a un huracán Cat. 5'" son un "trofeo" extrínseco. Es una medalla para presumir, no una evaluación de habilidades.
- Versión 2 (Refuerzo Intrínseco para el Aprendizaje):
 - Las mecánicas se usan para reforzar el objetivo pedagógico.
 - Las "Certificaciones/Insignias: Módulo 'Experto en Evacuación'" se parecen a los logros, pero su propósito es intrínseco: validan que el usuario (el urbanista) ha adquirido y demostrado una competencia. No es un trofeo, es una prueba de aprendizaje.



- El "Feedback Inmediato: Mapas de calor" no es un "puntaje". Es una herramienta de refuerzo directo. Le muestra al usuario *por qué* su decisión de "reubicar hospital" fue correcta o incorrecta, reforzando el bucle de "Revisar decisión" (Paso 5).

En conclusión, en V1 la ludificación busca enganchar al jugador (retención/gasto), mientras que en V2 busca capacitar al usuario (aprendizaje/eficacia).