

EL DISEÑO DE DOBLE PROPÓSITO

Tema: El “Por Qué” y el “Para Qué” – Modelos de Negocio y Aplicaciones

Integrantes: Paula Lopez, Marcelo Maisincho

Ficha de Diseño Dual

Concepto Núcleo del Juego

Un juego de simulación estratégica en el que el jugador gestiona un equipo de respuesta ante emergencias naturales, asignando recursos, priorizando decisiones y reaccionando ante eventos imprevistos en tiempo real.

Ficha de Diseño Dual

Característica de Diseño	Versión 1: Juego de Entretenimiento	Versión 2: Juego Serio
Título (Sugerido)	<i>Disaster Command: Global Crisis</i>	<i>Simulador de Gestión de Emergencias (SIGE)</i>
Estética MDA (Propósito)	Diversión: Desafío constante, fantasía de liderazgo, tensión y toma de decisiones bajo presión. Sensación de poder al “salvar el mundo” frente a catástrofes crecientes.	Propósito no lúdico: Capacitar en gestión de emergencias, evaluación de riesgos y priorización de recursos conforme a protocolos oficiales. Enfoque en realismo y responsabilidad.
Bucle de Juego (Core Loop)	1. Aparece una catástrofe aleatoria 2. Asignar recursos rápidamente 3. Resolver crisis con éxito parcial o total 4. Obtener puntos y recompensas 5. Desbloquear mejoras y escenarios más caóticos	1. Análisis del escenario (datos reales) 2. Identificación de riesgos y población afectada 3. Selección de acciones conforme a protocolos 4. Evaluación de consecuencias 5. Retroalimentación pedagógica
Modelo de Negocio / Financiación	Free-to-Play (F2P) orientado a gran volumen de usuarios.	B2B / B2G. Licencias institucionales para organismos de gestión de riesgos, universidades o gobiernos locales.
Mecánicas de Monetización	Microtransacciones para acelerar reconstrucción, desbloquear expertos especiales o acceder a eventos globales exclusivos. Pases de temporada con nuevos mapas y narrativas.	No existe monetización al usuario final. El retorno de inversión se mide en reducción de errores operativos, mejor preparación del personal y estandarización del entrenamiento.

Mecánicas de Ludificación	Puntos de reputación global, rankings entre jugadores, recompensas aleatorias por desempeño sobresaliente, eventos limitados para incentivar sesiones recurrentes.	Insignias por dominio de competencias, progreso por módulos formativos, feedback inmediato ante decisiones incorrectas y simulaciones comparativas con escenarios reales.
Métrica de Éxito (KPI)	Retención D7 y D30, tiempo promedio de sesión, tasa de conversión a usuarios de pago, ARPU.	Tasa de finalización del entrenamiento, mejora en evaluaciones pre y post simulación, reducción de errores en simulacros reales.

Análisis Comparativo

Impacto del Modelo Free-to-Play

En la versión de entretenimiento, el modelo F2P obligó a introducir fricciones artificiales en el bucle de juego, como escasez de recursos y tiempos de espera, con el fin de incentivar las microtransacciones. Estas decisiones priorizan la monetización sobre el realismo, modificando deliberadamente la dificultad y el ritmo del juego para generar “puntos de dolor” que motiven el gasto del jugador.

Impacto del Propósito Serio

En la versión seria, el objetivo pedagógico restringió el diseño al exigir realismo y apego a protocolos reales. Mecánicas atractivas, pero poco verosímiles presentes en la versión de entretenimiento fueron eliminadas o reemplazadas por procesos más analíticos y pausados. La diversión se subordinó al aprendizaje, priorizando la fidelidad operativa sobre el dinamismo lúdico.

El Doble Rol de la Ludificación

En el juego de entretenimiento, la ludificación funciona como motivación extrínseca orientada a la retención y al consumo, mediante puntos, rankings y recompensas. En el juego serio, estas mismas mecánicas se utilizan como herramientas de refuerzo educativo, donde el progreso, las insignias y el feedback sirven para evidenciar competencias adquiridas y guiar la mejora del desempeño, no para incentivar el gasto.