

ESCUOLA POLITÉCNICA NACIONAL

JUEGOS INTERACTIVOS

Nombres: David Quille, Jefferson Chileno

Clase 008

Taller 1.2 (Asincrónico): El Diseño de Doble Propósito

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

Ficha de Diseño Dual: Ascenso de Precisión

Concepto Núcleo del Juego:

Un juego de plataformas de alta precisión donde el jugador debe ascender una montaña traicionera usando únicamente una mecánica de salto de carga y rebote. El fracaso (una caída) es castigado severamente con la pérdida de progreso.

Tabla Comparativa de Diseño

Característica de Diseño	Versión 1: Juego de Entretenimiento	Versión 2: Juego Serio
Título	"Zenith Leap"	"Ascenso Terapéutico: Simulador de Rehabilitación"
Estética MDA	<p>¿Cuál es la "diversión"?</p> <p>Desafío (Superación): La pura frustración y la euforia de superar un obstáculo casi imposible.</p> <p>Fantasía: Lograr lo imposible.</p>	<p>¿Cuál es el "propósito" (no-lúdico)?</p> <p>Salud (Entrenamiento): Motivar a pacientes en rehabilitación (ej. post-cirugía de rodilla o tobillo) a completar sus ejercicios diarios, midiendo la constancia y el rango de movimiento.</p>

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

JUEGOS INTERACTIVOS

	<p>Descubrimiento: Ver qué hay en la cima.</p>	
Bucle de Juego	<p>¿Qué hace el jugador repetidamente para divertirse?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Calcular trayectoria y cargar salto. 2. Saltar y aterrizar en plataforma. 3. Fallar (caer) y perder progreso significativo. 4. Reintentar con el conocimiento adquirido. 	<p>¿Qué hace el jugador repetidamente para aprender?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recibir meta (ej. "15 flexiones de rodilla"). 2. Realizar el movimiento en la vida real (medido por sensor wearable o cámara). 3. Ver al avatar en el juego saltar/subir con éxito. 4. Recibir feedback positivo y registro de la repetición. 5. Completar la sesión para desbloquear la siguiente "etapa" de la montaña.
Modelo de Negocio / Financiación	<p>¿Cómo se financia? (Premium, F2P, etc.)</p>	<p>¿Cómo se financia? (Venta B2B, subsidio, etc.)</p>

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

JUEGOS INTERACTIVOS

	<p>Free-to-Play (F2P). Bajarlo es gratis, pero el desafío está ajustado para fomentar la monetización.</p>	<p>B2B (Software as a Service). Vendido por licencia anual a clínicas de fisioterapia y hospitales.</p>
Mecánicas de Monetización	<p>¿Cómo genera ingresos? (DLC, MTX, Pases de Batalla).</p> <p>1. Microtransacciones (MTX): Comprar "Balizas de Guardado" (checkpoints temporales).</p> <p>2. Pases de Batalla: Desbloquear cosméticos (trajes, efectos de salto) para el avatar.</p>	<p>¿Cómo "genera ingresos" o justifica su costo?</p> <p>No aplica monetización al jugador. El "ingreso" para el cliente (la clínica) es:</p> <p>1. Mayor Adherencia del Paciente: Reducción de costos por recaídas.</p> <p>2. Recolección de Datos: Monitoreo remoto del progreso del paciente por el terapeuta.</p>
Mecánicas de Ludificación	<p>¿Cómo se usa para impulsar la retención/monetización?</p> <p>1. Leaderboards: (Tiempos más rápidos a la cima).</p>	<p>¿Cómo se usa para reforzar el objetivo pedagógico?</p> <p>1. Barras de Progreso: (Completitud del "Plan de Terapia Semanal").</p>

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

JUEGOS INTERACTIVOS

	<p>2. Recompensa Variable: (Cajas de botín con cosméticos raros).</p> <p>3. Rachas (Streaks): Recompensas por jugar 5 días seguidos (para impulsar retención).</p>	<p>2. Insignias (Badges): (Certificado "5 Días de Constancia" o "Rango de Movimiento Completo").</p> <p>3. Feedback Inmediato: (Refuerzo positivo visual/auditivo al completar un ejercicio correctamente).</p>
Métrica de Éxito (KPI)	<p>¿Cómo medimos el éxito del sistema?</p> <p>1. Tasa de Conversión (% de jugadores F2P que pagan).</p> <p>2. ARPDAU (Ingreso Promedio por Usuario Activo Diario).</p> <p>3. Tasa de Retención D7.</p>	<p>¿Cómo medimos el éxito del sistema?</p> <p>1. Tasa de Adherencia: (%) de pacientes que completan sus sesiones diarias programadas).</p> <p>2. Mejora Clínica: (Datos de rango de movimiento del paciente medidos por el sensor).</p> <p>3. Tasa de Completitud del Módulo.</p>

Análisis Comparativo

A continuación, las respuestas a las preguntas de análisis basadas en la ficha de diseño dual.

1. Impacto del Modelo F2P

En nuestra Versión 1 (*Zenith Leap*), la elección del modelo Free-to-Play impacta fundamentalmente el diseño. Un juego de este tipo *premium* (pago único) basaría su valor en la "pureza" del desafío. Sin embargo, al ser F2P, debemos introducir puntos de dolor artificiales para que las microtransacciones (MTX) sean deseables.

La mecánica de monetización clave, la "Baliza de Guardado" (un *checkpoint* temporal), existe para mitigar el punto de dolor central del juego: la caída. Esto crea un conflicto de diseño: el juego castiga al jugador, pero le ofrece una salida paga. El diseño del bucle de juego ahora debe equilibrar ser *lo suficientemente frustrante* como para tentar a la compra, pero no *tan frustrante* como para que el jugador F2P abandone. Además, la inclusión de un Pase de Batalla nos obliga a añadir sistemas de inventario y personalización que son ajenos al bucle de juego central (saltar), solo para impulsar la retención y la expresión del jugador.

2. Impacto del Propósito Serio

En la Versión 2 (*Ascenso Terapéutico*), el objetivo pedagógico (Salud/Rehabilitación) restringió y redefinió completamente el diseño. La mecánica central de la Versión 1, el riesgo de una caída catastrófica, tuvo que ser eliminada. Esta mecánica es la fuente de la "diversión" (Desafío) en la V1, pero sería tóxica en la V2, ya que desmotivaría a un paciente que está luchando por su recuperación.

El "salto" ya no es una prueba de habilidad digital, sino una visualización del éxito del ejercicio físico. El bucle de juego se transformó de "intentar-fallar-repetir" a "ejecutar-registrar-reforzar". Tuvimos que eliminar todas las mecánicas "divertidas" de alto riesgo y físicas de juego (como saltos de precisión milimétrica) y reemplazarlas por una progresión lineal y positiva que celebra la constancia sobre la habilidad.

3. El Doble Rol de la Ludificación

La ludificación se usa en ambos, pero con propósitos opuestos: uno para explotar la motivación y el otro para construirla.

- **En la Versión 1 (Entretenimiento):** Las mecánicas de gamificación (Leaderboards, Recompensas Variables) son motivadores extrínsecos. Los Leaderboards fomentan la competencia y el estatus; las Cajas de Botín

ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL

JUEGOS INTERACTIVOS

(recompensa variable) activan bucles de dopamina similares a las apuestas para mantener al jugador "enganchado" (retención) y gastando.

- **En la Versión 2 (Serio):** Las mecánicas (Insignias, Barras de Progreso) son motivadores intrínsecos. Su propósito es dar refuerzo positivo y transparente. Una Barra de Progreso que se llena da una sensación de maestría y control sobre la propia salud. Una Insignia de "5 Días de Constancia" no es una recompensa aleatoria, sino un reconocimiento directo del esfuerzo que refuerza el comportamiento deseado (la adherencia al tratamiento). Pasa de ser una herramienta de retención para el negocio a ser una herramienta de refuerzo para el usuario.