



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
INGENIERIA DE SOFTWARE

Periodo

2025-A

Desarrollo de Juegos Interactivos

ISWD853

TALLER 1.2 EL DISEÑO DE DOBLE PROPÓSITO

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

Nombre

Guachamin Morillo Daniela Nicole

Tabla de Contenido

| | | |
|-----------|--|---|
| Contenido | | |
| 1 | Introducción | 3 |
| 2 | Objetivo General | 3 |
| 2.1 | Objetivos específicos..... | 3 |
| 3 | Concepto Núcleo del Juego | 3 |
| | Un juego de simulación donde el jugador gestiona un refugio de animales, encargándose del rescate, cuidado y adopción de mascotas..... | 3 |
| 3.1 | Tabla comparativa de diseño..... | 4 |
| 4 | Análisis | 5 |
| 4.1 | Impacto del Modelo F2P en la versión de entretenimiento..... | 5 |
| 4.2 | Impacto del propósito serio en la versión seria | 5 |
| 4.3 | El doble rol de la ludificación | 5 |
| 5 | Conclusión | 6 |

1 Introducción

El diseño de sistemas interactivos, especialmente videojuegos, no depende únicamente de sus mecánicas o de su calidad técnica, sino del **propósito** para el cual fueron creados. Un mismo concepto de juego puede transformarse radicalmente cuando cambia su cliente, su modelo de negocio y las métricas con las que se evalúa su éxito. En este taller, se explora esta relación mediante la creación de un único concepto central de juego y su adaptación a dos fines completamente distintos:

- **Versión de Entretenimiento**, orientada al mercado comercial.
- **Versión Seria**, orientada a instituciones que buscan impacto educativo o formativo.

2 Objetivo General

Diseñar y comparar dos versiones de un videojuego donde una versión es orientada al entretenimiento y otra orientada a objetivos educativos, para analizar cómo el propósito del sistema modifica sus mecánicas, su modelo de negocio y sus métricas de éxito.

2.1 Objetivos específicos

- Definir un concepto núcleo (Core Concept) y adaptarlo a dos contextos distintos: entretenimiento y formación seria.
- Completar la ficha de diseño dual, describiendo las diferencias en estética, bucle de juego, monetización, gamificación y métricas de éxito.
- Comparar el uso de mecánicas de gamificación en las dos versiones y explicar su doble función: motivación extrínseca (retención/gasto) vs. Refuerzo del aprendizaje.
- Elaborar un análisis comparativo final que describa las diferencias en diseño y propósito entre ambas versiones.

3 Concepto Núcleo del Juego

Un juego de simulación donde el jugador gestiona un refugio de animales, encargándose del rescate, cuidado y adopción de mascotas.

3.1 Tabla comparativa de diseño

| Característica de Diseño | Versión 1: Juego de Entretenimiento | Versión 2: Juego Serio |
|----------------------------------|---|---|
| Título (Sugerido) | Pet Love Refuge | Refugio Responsable: Simulador de Bienestar Animal |
| Estética MDA (Propósito) | Diversión: <ul style="list-style-type: none"> Fantasía (crear el refugio perfecto) Expresión (decorar) Coleccionismo (animales raros) Progresión (expandir instalaciones). | Propósito no-lúdico: <ul style="list-style-type: none"> Enseñar principios de bienestar animal Cuidado responsable Manejo del estrés Protocolos básicos (vacunación, desparasitación, sociabilización). |
| Bucle de Juego (Core Loop) | Para divertirse: <ol style="list-style-type: none"> Rescatar animal Estabilizarlo (limpiar, alimentar, curar) Mejorar refugio Atraer adoptantes Ganar monedas para ampliar instalaciones. | Para aprender: <ol style="list-style-type: none"> Evaluar condición del animal Detectar necesidades (nutrición, salud, conducta) Tomar decisiones (tratamiento adecuado) Observar efectos (mejora, estrés, recaída) Aplicar buenas prácticas según protocolos reales. |
| Modelo de Negocio / Financiación | Free-to-Play (F2P). | B2B o B2Edu: Licencia para escuelas, ONGs y fundaciones de protección animal. |
| Mecánicas de Monetización | Microtransacciones: <ul style="list-style-type: none"> Comprar fichas para acelerar recuperación. Pases de temporada con decoración premium. Animales exclusivos por eventos. | No hay monetización del jugador. El “ingreso” es institucional: herramienta para capacitación, campañas educativas y reducción de errores en refugios reales. |
| Mecánicas de Gamificación | <ul style="list-style-type: none"> Puntos (dinero). Leaderboards (refugio más bonito o más adopciones). Recompensas aleatorias (cajas sorpresa con decoración). | <ul style="list-style-type: none"> Badges por logros pedagógicos (manejo de estrés, protocolo de alimentación). Barras de progreso (módulos completados). Feedback inmediato cuando se realiza una mala práctica (alertas educativas). |
| Métrica de Éxito (KPI) | <ul style="list-style-type: none"> Retención D7. ARPDAU (ingreso por usuario activo). Tasa de conversión a premium. | <ul style="list-style-type: none"> Porcentaje de mejora en evaluaciones pre/post. Tasa de completitud de módulos. Reducción de errores en prácticas simuladas. |

4 Análisis

4.1 Impacto del Modelo F2P en la versión de entretenimiento

El modelo F2P obligó a introducir elementos que generan necesidad de comprar aceleradores o accesorios. Esto afecta directamente el diseño del bucle:

- Se añadieron **tiempos de espera** para recuperación de animales, haciendo que los aceleradores sean deseables.
- Se introdujeron monedas premium necesarias para expandir el refugio más rápido.
- El juego incluye eventos temporales y animales exclusivos, aumentando la presión de adquirir estas novedades.

Es decir, la monetización F2P obligó a crear “*puntos de dolor*” estratégicos y mecánicas de colección que no serían necesarias sin un objetivo comercial.

4.2 Impacto del propósito serio en la versión seria

El objetivo pedagógico limitó o modificó varias mecánicas frenéticas o fantasiosas del juego de entretenimiento:

- Se eliminaron niveles exagerados de decoración o animales “fantasía”, porque distraen del aprendizaje.
- Se redujeron los tiempos artificiales de espera porque el foco es experimentar consecuencias reales, no monetización.
- Se eliminaron mecánicas irreales como “animales ultrarraros” o “curaciones instantáneas”, priorizando protocolos realistas.
- El ritmo del juego se volvió más lento y reflexivo, con evaluaciones, análisis de caso y retroalimentación educativa.

En esta versión, la prioridad es aprendizaje y realismo, no diversión explosiva.

4.3 El doble rol de la ludificación

I. Versión entretenimiento:

- Los puntos, logros y ranking existen para motivar juego continuo, aumentar retención y promover compras.
- Son elementos extrínsecos que buscan mantener al jugador activo y enganchado.
- El objetivo final es prolongar el ciclo de juego para que aumente el gasto.

II. Versión seria:

- Los puntos y badges refuerzan prácticas correctas (lavado, alimentación adecuada, manejo del estrés).
- Las barras de progreso muestran avance formativo del usuario.
- El feedback de inmediato funciona como corrección educativa.

Aquí la gamificación no busca retener por dinero, sino **reforzar el aprendizaje**, por lo que se usa con mucha más moderación y claridad.

5 Conclusión

El ejercicio de Diseñar un Concepto Núcleo y adaptarlo a dos versiones —una orientada al entretenimiento y otra con un propósito serio— permitió evidenciar cómo el **propósito del sistema** es el elemento que más transforma el diseño de un videojuego. Aunque ambas versiones parten de la misma idea central, *la gestión de un refugio de animales*, el enfoque comercial y el enfoque educativo generan decisiones de diseño completamente distintas en términos de mecánicas, motivaciones, modelo de negocio y métricas de éxito.

En la versión de entretenimiento, el diseño busca maximizar la diversión y la retención mediante progresión, personalización y mecánicas típicas del modelo Free-to-Play, como tiempos de espera, accesorio y recompensas variables. En cambio, la versión seria prioriza la formación y la transmisión de conocimientos sobre bienestar animal, eliminando elementos irreales y reduciendo distracciones para asegurar que las acciones reflejen procesos reales. Aquí, la gamificación cumple un rol pedagógico, centrado en feedback formativo, evidencias de progreso y mejora del desempeño.