



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE INGENIERÍA EN SISTEMAS
INGENIERIA DE SOFTWARE

Periodo

2025-B

Desarrollo de Juegos Interactivos

ISWD823

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)	<p>Diversión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fantasía (crear el refugio perfecto) • Expresión (decorar) • Coleccionismo (animales raros) • Progresión (expandir instalaciones). 	<p>Propósito no-lúdico:</p> <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)	<p>Para divertirse:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rescatar animal 2. Estabilizarlo (limpiar, alimentar, curar) 3. Mejorar refugio 4. Atraer adoptantes 5. Ganar monedas para ampliar instalaciones. 	<p>Para aprender:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluar condición del animal 2. Detectar necesidades (nutrición, salud, conducta) 3. Tomar decisiones (tratamiento adecuado) 4. Observar efectos (mejora, estrés, recaída) 5. 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	<p>Microtransacciones:</p> <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.