

Zullie Diaz

04/12/2025 - 16a

Título del videojuego: Rutas del Destino (aún está en veremos...)

Género: Videojuego serio narrativo y de exploración turística.

Propósito:

El juego busca promover el turismo responsable, la conservación del patrimonio cultural y el desarrollo económico local a través de misiones basadas en problemas reales que enfrentan los distintos destinos turísticos.

Sinopsis:

El jugador interpreta a una estudiante investigadora que viaja por distintos pueblos y ciudades evaluando su potencial turístico. El objetivo es diagnosticar, proponer mejoras y ejecutar pequeñas acciones que ayuden al desarrollo sostenible de cada lugar.

Mecánicas principales:

Exploración de escenarios reales digitalizados.

Diálogos con npc que representan habitantes, empresarios, autoridades y turistas.

Misiones de investigación: levantar datos, registrar atractivos, evaluar servicios, entre otros.

Toma de decisiones que afectan indicadores de sostenibilidad.

Mini juegos: restauración de senderos, gestión de visitantes (considerado una alternativa opcional).

Narrativa principal:

El juego inicia cuando la protagonista recibe un correo que la invita a participar en un programa joven de turismo responsable. Deberá recorrer destinos con problemas distintos:

- * Un pueblo con atractivos increíbles, pero sin organización (un desastre total).
- * Una ciudad con sobrecarga turística.
- * Una zona natural afectada por mala gestión.
- * Un destino emergente que quiere darse a conocer.

Cada episodio tiene un conflicto, una investigación, una decisión clave y un cierre donde se muestra el impacto del jugador (basado en la toma de decisiones).

Objetivo educativo:

Que el jugador comprenda cómo funciona la actividad turística desde adentro: logística, comunidad, impacto ambiental, patrimonio, economía y experiencia del visitante.

Estructura final del videojuego (de momento):

- * Introducción
- * Viaje entre destinos
- * Misiones por capítulos
- * Conclusión y recomendaciones del jugador