

ESNE

**UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA**

Planificación de la Docencia

**Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y
Entornos Virtuales**

Diseño de Economías en Videojuegos

Guía Docente
Curso Académico 2022/2023

DATOS DE LA ASIGNATURA

Carácter de la asignatura	Optativa Mención Diseño
Créditos ECTS	6
Curso y Semestre	4º curso - Anual
Modalidad de impartición	Presencial
Idioma de impartición	Castellano

PROFESORADO

Alberto Pérez Rodríguez

alberto.perez@esne.es

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

Conocimientos o contenidos

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Conocer los elementos y recursos necesarios que intervienen en el proceso de diseño y desarrollo de videojuegos y entornos virtuales.
- Buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales.

Habilidades o destrezas

- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- Adaptarse a los cambios conceptuales, instrumentales y del entorno laboral a partir de la formación recibida.
- Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.
- Utilizar materiales, recursos y tecnologías de manera responsable, segura y eficiente.
- Comunicar y expresarse con confianza y creatividad en diversas lenguas, teniendo en cuenta el receptor y el medio.

Competencias

- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añadan valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- Conocer los sistemas económicos de la industria del videojuego para diseñar el modelo de negocio y la economía de un videojuego o entorno virtual.

CONTENIDOS

- Introducción a los sistemas económicos. Dinero y bienes dentro del sistema económico de un juego. Dinero real y dinero virtual. In-game purchases.
- Escasez, coste de oportunidad, eficiencia y equidad dentro del sistema económico de un juego. Asignación de recursos. Teorías, modelos y supuestos. Conceptos económicos útiles.
- La demanda dentro del juego. El mercado. El modelo de competencia perfecta. Otras estructuras de mercado. Exigencias lineales.
- La oferta dentro del juego. Los costes. Casos generales y particulares. Elasticidades: definición y aplicaciones.
- El equilibrio dentro del sistema económico del juego. La relevancia del equilibrio: soporte lógico y experimental. Estimación de la oferta y la demanda en la realidad. Ventajas que obtienen los jugadores con las In-game purchases, y su balanceo en el modelo Free to Play.
- Intervención en el sistema económico de un juego. Precios regulados. Inyección de dinero en el sistema. Mecanismos de compensación ante la bajada de usuarios en juegos multijugador. Fallos del mercado y soluciones.

TEMARIO

1. Introducción a los juegos sociales y multijugador
2. Características de los juegos sociales
3. Características de los juegos multijugador
4. Diseño de mercado y marketing para juegos sociales y multijugador
5. Principios de diseño de niveles para juegos online multijugador

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

A la superación de esta asignatura, el estudiante será capaz de:

- Comprender cómo funcionan los sistemas económicos en general, y cómo se trasladan estos conceptos al diseño de la economía de un juego.

- Poder diseñar el sistema económico de un juego o de un entorno virtual.
- Poder diseñar el modelo de negocio y la forma en la que monetizará un juego.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesión teórica presencial: clases teóricas presenciales impartidas por profesores en el aula.	45	100
Trabajos o casos prácticos: en cada asignatura se proponen trabajos o casos prácticos donde el estudiante debe analizar la información, detectar aspectos relevantes, tomar decisiones o proponer soluciones para mejorar la situación. Su realización será en el aula o bien pueden plantearse como entregas futuras dentro de los plazos acordados y medios establecidos.	10	100
Debates: los estudiantes aportan experiencias, comparten e inician discusiones constructivas en el aula.	5	100
Realización de las prácticas externas.		
Elaboración de la memoria de prácticas.		
Realización del Trabajo Fin de Grado y preparación de la defensa.		
Tutoría presencial: el estudiante acude a tutorías presenciales con el profesor.	10	0
Trabajo autónomo: es el aprendizaje personal del estudiante a través del estudio de los contenidos de la asignatura y de la lectura y análisis de materiales complementarios.	76	0
Realización del examen final presencial.	4	100

METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral presencial: el profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, en el aula.	X
Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos: el profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos. Los trabajos se plantean para su realización en el aula, o alternativamente como entregas futuras.	X
Aprendizaje colaborativo a través del debate en el aula: el profesor plantea temas para que los estudiantes debatan, aporten ideas o experiencias, propongan soluciones y compartan conocimientos en el aula.	X
Aprendizaje en la empresa: el profesor realiza el seguimiento del aprendizaje del estudiante en un entorno real.	
Aprendizaje basado en proyectos: el profesor analiza y tutoriza el proyecto definido inicialmente por el estudiante, para garantizar que el estudiante adquiere las competencias necesarias definidas en la asignatura.	
Tutorías presenciales: el profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.	X

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Examen final presencial individual.	50-70%
Evaluación de trabajos o casos prácticos realizados en el aula o como entregas planificadas.	15-20%
Evaluación de la participación en los debates.	10-20%
Evaluación de las prácticas por el tutor de la empresa.	
Evaluación de la memoria de las prácticas por el tutor académico.	
Evaluación del Trabajo Fin de Grado por el tutor académico.	
Evaluación de la defensa del Trabajo Fin de Grado ante un Tribunal.	
Asistencia y participación en clase.	5-10%

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Norman, D. A. (2013). The design of everyday things. Basic Books Ed. 2013.
- H. Sharp, Y. Rogers, J. Preece (2015). Interaction Design: Beyond HCI. Wiley Ed. 2015.
- Drachen, A., Mirza Babaei, P., Nacke, L. E. Eds. Games user research. Oxford University Press ,2018.
- Jesse Schell (2015). The art of game design, a book of lenses (CRC Press)
- Ian Schreiber, Brenda Romero (2021). Game Balance. (CRC Press)
- Steve Swink (2009). Game Feel. A game designer´s guide to virtual sensation (Morgan Kaufmann)
- Ernest Adams (2010). Fundamentals of Game Design (NRG)
- Katien Salen, Eric Zimmerman (2003). Rules of Play (MIT Press)
- Patrick Holleman (2019). Reverse Design: Diablo II (CRC Press)

Bibliografía complementaria

- Interaction Design Foundation. <https://www.interactiondesign.org>
- Gamasutra. <https://www.gamasutra.com/category/design/>
- Game Balance Concepts. <https://gamebalanceconcepts.wordpress.com/>
- David Perry on Game Design, A brainstorming Toolbox (Course Technology) (2009)
- Ernest Adams, Joris Dormans (2012). Game Mechanics. Advanced Game Design (NRG)
- Brenda Brathwaite (2009). Challenges for game designers (Course Technology)

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión es muy importante!

UDIT realiza un estudio periódico para evaluar y mejorar la satisfacción de los estudiantes con la actividad docente que los profesores desarrollan en las asignaturas, el Trabajo Fin de Grado, las Prácticas Académicas Externas, la titulación y los servicios de apoyo.

Todas las encuestas estarán disponibles en tu campus virtual, garantizando el anonimato en

las respuestas. Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

udit.es



**UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA**

LA
REVOLUCIÓN
DE **ESNE**



Premios
Nacionales
de **Innovación**
y de **Diseño**

