

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Diseño de juegos multijugador, F2P y móvil
<b>Titulación</b>	Máster Universitario en Diseño de Videojuegos
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
<b>Curso</b>	1
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Español
<b>Modalidad</b>	A distancia
<b>Semestre</b>	S2
<b>Curso académico</b>	2023/2024
<b>Docente coordinador</b>	Pablo Brusint

## 2. PRESENTACIÓN

En esta asignatura nos aproximaremos a los videojuegos F2P y a su principal plataforma, el móvil. Partiremos de la división entre jugadores casual y hardcore, más profunda y compleja de lo que parece a simple vista, para ver cómo el perfil del jugador impacta directamente en el diseño de juego a todos los niveles (mecánicas, progresión, estética...). Con esta base, estudiaremos los conceptos básicos para manejarse en la industria F2P, cuyas prácticas son a menudo radicalmente diferentes a la industria AAA. Finalmente nos acercaremos al diseño de los juegos multijugador, a menudo entrelazados con el paradigma F2P.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias básicas:

- CB3. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB4. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

### Competencias transversales:

- CT1. Creatividad. Crear ideas nuevas y conceptos a partir de ideas y conceptos conocidos, llegando a conclusiones o resolviendo problemas, retos y situaciones de una forma original.
- CT2. Comunicación estratégica. Transmitir mensajes (ideas, conceptos, sentimientos, argumentos), tanto de forma oral como escrita, alineando de manera estratégica los intereses de los distintos agentes implicados en la comunicación.
- CT6. Análisis crítico. Integrar el análisis con el pensamiento crítico en un proceso de evaluación de distintas ideas o posibilidades y su potencial de error, basándose en evidencias y datos objetivos que lleven a una toma de decisiones eficaz y válida.

**Competencias generales:**

- CG1. Detectar los diferentes tipos de problemas que se pueden producir en el contexto del diseño de videojuegos.
- CG2. Analizar teorías, y desarrollos en el ámbito del diseño de videojuegos.
- CG3. Comunicar de forma estructurada y razonada conclusiones y análisis de evaluaciones y trabajos en el contexto del diseño de videojuegos, así como los fundamentos más relevantes sobre los que se sustentan.

**Competencias específicas:**

- CE1. Extraer los componentes que articulan las mecánicas, dinámicas y sistemas de los videojuegos, adaptándolos y combinándolos en el diseño de productos interactivos.
- CE5. Diseñar las métricas e indicadores clave en el desempeño de juegos multijugador y “free to play” (F2P), mediante la evaluación, implementación y balanceo de sistemas de “game economy”.
- CE6. Construir sistemas, mecánicas, niveles y reglas adaptables a entornos multijugador.

**Resultados de aprendizaje:**

- RA1: Adaptar mecánicas y sistemas de juego a proyectos con componente multijugador y competitivo.
- RA2: Diseñar videojuegos para el mercado móvil.
- RA3: Diseñar sistemas de “engagement” para prolongar la experiencia de juego del usuario y su compromiso con los videojuegos diseñados.
- RA4: Diseñar métricas y marcadores que recojan acciones, estadísticas y valores de la actividad de los jugadores dentro del juego.
- RA5: Evaluar valores estadísticos del desempeño de los jugadores para balancear y equilibrar los diferentes sistemas y mecánicas jugables.
- RA6: Diseñar sistemas de “game economy” que faciliten la supervivencia de videojuegos “Free to Play”.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CT1, CT6, CG1, CG2, CG3, CE1, CE6	RA1: Adaptar mecánicas y sistemas de juego a proyectos con componente multijugador y competitivo.
CB3, CB4, CT1, CT2, CG1, CG2, CG3, CE1, CE5, CE6	RA2: Diseñar videojuegos para el mercado móvil.
CT1, CT2, CT6, CG1, CG2, CE1, CE5	RA3: Diseñar sistemas de “engagement” para prolongar la experiencia de juego del usuario y su compromiso con los videojuegos diseñados.
CB3, CT2, CT6, CG2, CE1, CE5	RA4: Diseñar métricas y marcadores que recojan acciones, estadísticas y valores de la actividad de los jugadores dentro del juego.
CB3, CT6, CG2, CE5	RA5: Evaluar valores estadísticos del desempeño de los jugadores para balancear y equilibrar los diferentes sistemas y mecánicas jugables.
CT1, CT6, CG1, CG3, CE1, CE5, CE6	RA6: Diseñar sistemas de “game economy” que faciliten la supervivencia de videojuegos “Free to Play”.

## 4. CONTENIDOS

La materia está organizada en seis unidades de aprendizaje, las cuales, a su vez, están divididas en temas:

### Unidad 1. Introducción al diseño de juego casual y móvil.

- 1.1 Rasgos del diseño casual I.
- 1.2 Rasgos del diseño casual II.
- 1.3 Principios de diseño de juegos en móvil.

### Unidad 2. Fundamentos del diseño F2P y del *data driven design*.

- 2.1 El *Core Loop* en F2P: acción, recompensa y progreso.
- 2.2 Diseño *Long Tail*: optimizar costes de producción vs. consumo de contenido.
- 2.3 Introducción al conductismo aplicado a *game design*.
- 2.4 Principios de diseño para juegos F2P.
- 2.5 Análisis de juegos F2P.

### Unidad 3. *Onboarding, analytics, soft launch*.

- 3.1 Métricas, *industry benchmarks* y KPIs básicos en F2P.
- 3.2 *Onboarding*. Principios, métricas y buenas prácticas.
- 3.3 *Soft Launch*.
- 3.4 Analíticas para F2P. El sistema AARRR.
- 3.5 Live Ops y juegos como servicio.

### Unidad 4. Economía F2P y sistemas de retención

- 4.1 Introducción al diseño de economía F2P.
- 4.2 Claves para diseñar un *gameplay* adictivo en F2P.
- 4.3 Mecánicas sociales: colaboración, competición y asociación.
- 4.4 Diseño de sesiones de juego.

### Unidad 5. Sistemas de monetización.

- 5.1 *Monetization drivers* y perfiles de jugador.
- 5.2 Monetización a través de anuncios.
- 5.3 Sistemas gacha y *loot boxes*.
- 5.4 Aproximación ética a los sistemas de retención y monetización F2P.

### Unidad 6. Diseño de juegos multijugador.

- 6.1 Especificidades y clasificación de juegos multijugador.
- 6.2 Principios de diseño para juegos multijugador competitivos.
- 6.3 Patrones de diseño para el juego cooperativo.

## 5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral/ web conference
- Método del caso
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

### Modalidad online:

Actividad formativa		Número de horas
1	Clases magistrales	22
2	Clases virtuales (síncrona)	8
3	Análisis de casos	10
4	Resolución de problemas	10
5	Exposiciones orales de trabajos	2
6	Elaboración de informes y escritos	10
7	Investigaciones y proyectos	10
8	Estudios de contenidos y documentación complementaria	50
9	Foro Virtual	8
10	Tutoría virtual	18
11	Pruebas de conocimiento	2
<b>TOTAL</b>		<b>150</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

### Modalidad online:

Sistema de evaluación		Peso
1	Pruebas presenciales de conocimiento (modalidad a distancia)	60
2	Exposiciones orales (modalidad a distancia)	10
3	Informes y escritos (modalidad a distancia)	10
4	Caso/problema (modalidad a distancia)	10
5	Investigaciones y proyectos (modalidad a distancia)	10

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

## 7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

## 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Análisis comparativo entre un juego <i>hardcore</i> y otro <i>casual</i> .	03/04/2023
<i>Benchmark analysis</i> de un juego F2P.	24/04/2023
Diseño de <i>feature</i> para un juego multijugador.	01/05/2023
Diseño de un <i>core loop</i> para un juego móvil.	22/05/2023
Prueba final de conocimientos.	16/07/2023

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Juul, J. (2010). *A casual revolution. Reinventing video games and their players*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press.
- Navarro Remesal, V. (2015). *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Anthropy, A. (2012). *Rise of the videogame zinesters*. Nueva York: Seven Stories Press.
- Muriel, D. (2018). *Identidad gamer. Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea*. Madrid: Anait Games.

## 10. UNIDAD DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo:

Las adaptaciones o ajustes curriculares para estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo, a fin de garantizar la equidad de oportunidades, serán pautadas por la Unidad de Atención a la Diversidad (UAD).

Será requisito imprescindible la emisión de un informe de adaptaciones/ajustes curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que los estudiantes con necesidades específicas de apoyo educativo deberán contactar a través de: [unidad.diversidad@universidadeuropea.es](mailto:unidad.diversidad@universidadeuropea.es) al comienzo de cada semestre.

## 11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

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

Muchas gracias por tu participación.