

DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

107225 - MODELS DE NEGOCI

Informació general

- Tipus d'assignatura : Bàsica
- Coordinador : Alfons Palacios González
- Curs: Segon
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 6
- Professorat:
 - Jordi Garolera Berrocal [<sjgarolera@tecnocampus.cat>](mailto:sjgarolera@tecnocampus.cat)

Idiomes d'impartició

- Català

Competències que es treballen

Bàsica

- B1_ Que els estudiants hagin demostrat tenir i comprendre coneixements en una àrea d'estudi que tingui la seva base en l'educació secundària general, i s'acostumi a trobar a un nivell que, tot i que amb el suport de llibre de text avançats, inclogui també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de la vanguardia del seu camp d'estudi
- B2_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les comptències que demostren mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- B3_ Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi), per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants de caire social, científica o ètica
- B4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat

Específica

- V12. Aplicar la iniciativa emprenedora i la innovació per a la creació de nous videojocs i línies de negoci.
- V13. Aplicar la visió sobre el negoci, el màrqueting i les vendes, l'anàlisi econòmic i el coneixement tècnic per a la producció de videojocs.

Transversal

-

T1_ Que els estudiants coneixin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit, d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats a cada titulació

- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

Descripció

Assignatura orientada a ensenyar les tècniques i eines necessàries per rendibilitzar econòmicament la producció d'un videojoc als mercats actuals.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura l'estudiant o estudianta ha de ser capaç de:

- Identificar casos d'èxit de monetització dins de la indústria utilitzant dades i coneixements bàsics de disseny
- Conèixer els diferents models de negoci del mercat i saber adequar el producte a desenvolupar a un model en concret
- Entendre les diferents mecàniques de monetització que es poden implementar per a cada model de negoci en un joc concret
- Analitzar i saber identificar les mecàniques de monetització adequades per cada tipologia de joc
- Definir i dissenyar la monetització adequada d'un joc utilitzant les mètriques estàndards del mercat
- Tenir capacitat d'iteració i anàlisi sobre els resultats obtinguts en el desenvolupament d'un joc
- Dissenyar mecàniques de monetització per a jocs ajustant-se a objectius concrets de negoci i mercat, sempre utilitzant sistemes d'anàlisi i iteració

Metodologia de treball

Durant el transcurs de l'assignatura es combinaran diferents metodologies docents:

- Presentacions en PPT del temari per part del professor
- Lectura d'articles i blogs del sector
- Anàlisi de jocs publicat en el mercat
- Utilització d'eines online per anàlisi i obtenció de dades
- Debats entre els alumnes i el professor per arribar a conclusions sobre diferents mecàniques de monetització
- Estudis de mecàniques exitoses i d'altres que no han funcionat en jocs publicats a nivell internacional
- Resolució de problemes i casos reals utilitzant taules de monetització

Per poder obtenir els coneixements necessaris i valorar positivament l'actuació de l'alumne, aquest haurà de:

- Assistir de forma participativa i puntualment a les sessions
- Realitzar les tasques proposades a classe
- Treballar positivament amb grup per realitzar el treball final i altres tasques
- Realitzar l'examen final de l'assignatura

Continguts

1. Introducció als models de negoci

- Opcions de negoci al món dels videojocs
- Diferents models de publicació al mercat del videojoc
- Tècniques emergents de monetització
- Utilització del model adequat
- Introducció a les mètriques i anàlisi
- Plataformes i formats de publicació de jocs
- La importància de les IPs, què són, com es creen i com es poden obtenir

2. Desconstrucció de jocs

- Introducció al free to play i casos d'èxit
- Que és i per a què serveix desconstruir jocs?
- Entenent els mètodes de monetització de jocs del sector
- Tècniques de desconstrucció
- Implementació de mecàniques desconstruïdes

3. Economia de jocs

- Mètriques necessàries per la monetització de jocs
- Entendre l'economia virtual als jocs
- Ús d'economies virtuals per a la monetització

- Correcte disseny d'economies free to play
- Una o múltiples monedes virtuals?

4. Disseny de monetització

- Mecàniques necessàries per una correcta monetització
- Dissenyant en les diferents plataformes de publicació
- Identificar diferents tipologies de jocs i mecàniques de monetització, strategy, tycoon, racing, puzzle, shooter, etc.
- Entenent el core loop del joc conjuntament amb una correcta monetització
- La necessitat d'una bona retenció
- Gachas i sistemes de probabilitat
- Control de la sessió de joc i càlcul de preus utilitzant taules de monetització
- Dissenyant sistemes d'esdeveniments temporals i fixes dins del free to play
- Ús de marketplaces dins dels jocs

5. Balanceig

- Què es el soft launch i per a què serveix?
- Extracció de dades posteriors al soft launch
- Males tècniques de monetització
- Què es el Pay-To-Win i com evitar-lo
- Balanceig de les mecàniques implementades basant-se en mètriques obtingudes en el mercat

Activitats d'aprenentatge

1. Exercicis a classe

Anàlisis de jocs i mecàniques existents al mercat dissenyats per empreses de videojocs a nivell internacional. Identificar estratègies de monetització i retenció per incrementar els ingressos.

Presentacions de PowerPoint a classe i jocs existents al mercat. Ocasionalment s'utilitzaran fonts de blogs o publicacions del sector per a il·lustrar els resultats.

L'objectiu al final de la tasca sera desconstruir jocs i entendre les mecàniques de monetització implementades en diferents videojocs del mercat. Analitzar-les per obtenir les mètriques aproximades de jocs i d'aquesta forma prendre decisions de disseny que incrementin els ingressos del producte.

2. Monetització d'un joc F2P

La primera part del treball contempla que el grup triï una tipologia de joc d'un gènere específic i estudiï quina pot ser la forma més eficient a nivell financer de publicar aquest joc. Aquesta tasca comportarà una recerca de mercat per part dels estudiants i l'extrapolació de dades utilitzant les eines públiques que s'explicaran a la part de teoria.

El segon objectiu del treball és el disseny i balanceig de la monetització d'aquest joc utilitzant el model free to play a Mobile. Es pretén posar en pràctica tots els coneixements obtinguts durant el transcurs de l'assignatura tant en les sessions teòriques com en els exercicis de classe. Els estudiants hauran de dissenyar les mecàniques que considerin necessàries per obtenir uns objectius d'ingressos per usuari i justificar aquests objectius conjuntament amb l'estratègia de llançament del producte.

El treball serà en grups de 3-4 persones com a màxim. Els grups es crearan a classe i es mantindran durant el desenvolupament de l'assignatura. En cas de conflicte en algun grup, quedarà a criteri del professor la seva modificació.

En cas de dubtes durant el desenvolupament de la tasca, els estudiants podran fer consultes a classe en les hores destinades a aquest fet. També podran fer consultes directes a través de correu electrònic.

Assistir a les classes on es resoldran els dubtes de la tasca formarà part del procés d'avaluació de l'assignatura.

Per desenvolupar la tasca l'estudiant haurà de:

- Seleccionar una tipologia de joc
- Fer una recerca de mercat d'aquest tipus de joc
- Decidir un model de negoci que consideri viable
- Plantejar la monetització d'aquest joc utilitzant un model F2P
- Dissenyar diferents mecàniques de monetització
 - Utilitzant control de sessió de joc
 - Economia interna virtual
 - Marketplace (entre usuaris o contra el sistema)
- Calcular la monetització del mateix utilitzant taules
 - Taules de progressió
 - Taules de preus
 - Taules de probabilitats
- Balancejar les mateixes per obtenir els objectius plantejats i documentar els canvis

Cada grup haurà de realitzar una presentació oral del projecte en castellà o català d'una duració màxima de 15 minuts. Per a la presentació el grup haurà de tenir un suport de PowerPoint o similar per representar els resultats i conclusions. En aquesta presentació tots els membres del grup hauran de participar de forma activa.

De forma paral·lela, cada grup haurà de valorar un altre projecte assignat pel professor dels realitzats durant l'assignatura.

Les activitats seran realitzades en grups de 3-4 estudiants. Es lliuraran a la intranet de l'assignatura.

3. Examen final

Examen final de tot el temari explicat durant l'assignatura. L'estudiant haurà de treure un 4 com a mínim a l'examen final per a poder aprovar l'assignatura.

Sistema d'avaluació

L'avaluació de l'assignatura és la següent:

- Treball de l'assignatura: 50%
- Examen final: 50%

Si l'alumne obté una graduació inferior a 4 en l'examen final, independentment de la resta d'activitats, implica que haurà de recuperar l'assignatura. Els alumnes amb una qualificació inferior a 5 en la nota final podran recuperar l'assignatura mitjançant un examen únic que representarà tot el contingut de l'assignatura. En aquest cas, el pes del treball i l'assistència també comptabilitzarà de la mateixa forma en la nota final.

En qualsevol cas l'estudiant haurà de treure un 4 o més en un dels dos exàmens per aprovar l'assignatura.

Si no es lliura el treball o es fa fora de termini, aquest comptabilitzarà com un NP als membres del grup. El NP al treball implica que l'estudiant tindrà també un NP a la nota de l'assignatura (independentment de la nota dels exercicis a classe i de la nota de l'examen final) i per tant, l'alumne no podrà presentar-se a l'examen de recuperació.

En el cas de que algun estudiant suspengui, l'examen de recuperació es realitzarà en el període establert per l'escola. Aquest examen només permet recuperar la part teòrica (50%) de la nota.

Si un alumne no es presenta a l'examen final, li apareix un NP a la nota de l'assignatura. Si un estudiant té un NP no es pot presentar a la convocatòria de recuperació. Per tant, l'assignatura li quedarà suspesa i no es podrà presentar fins a la propera convocatòria del curs següent.