



UNIVERSIDAD
TORCUATO DI TELLA

Licenciatura en Tecnología Digital - Introducción a la Industria y al Desarrollo de Videojuegos

PROGRAMA DE LA MATERIA

Asignatura: Introducción a la Industria y al Desarrollo de Videojuegos

Cursada: Cuatrimestral Electiva

Curso: 4to Año – 2do Semestre 2024

Modalidades de Evaluación: Producción de prototipo / Presentación

Carga horaria semanal: 3 Módulos (1.4 hs c/u) - 2 módulos teóricos | 1 módulo práctico

Materia correlativa anterior: ---

Materia correlativa posterior: ---

Profesor: Miguel Martín ([ver CV](#))

Ayudante: Nicolás Crescenzi ([ver CV](#))

Introducción

En el presente documento se presenta el programa de clases correspondiente a la materia “Introducción a la Industria y al Desarrollo de Videojuegos” que forma parte de la carga curricular electiva de estudios de la “Licenciatura en Tecnologías Digitales” propia de la Escuela de Negocios en la Universidad Torcuato Di Tella.

A través del documento se busca presentar la disposición de clases y temas que serán llevados a cabo durante el dictado de la materia.

El programa está orientado a alumnos/as de 4to año de la carrera, interesados en el abordaje temático de la materia. En el presente se contemplan: Temas, Bibliografía, Modos de Evaluación, Plazos y Obligaciones para tener aprobado el conjunto.

Argumentación

En los últimos tiempos se apreció un gran avance en la industria del entretenimiento, siendo el día de hoy, posiblemente, la era dorada del entretenimiento multimedia/interactivo a nivel global. Dentro de este despertar, los videojuegos supieron ser la vertical con más crecimiento en Estados Unidos de Norteamérica durante los últimos 20 años, superando con creces en producción y consumo tanto a la industria musical, audiovisual y de eventos deportivos en su conjunto¹.

En cuanto a las perspectivas de crecimiento en el consumo de videojuegos, [Newzoo](#), la principal compañía de análisis de datos del sector, [estima](#) que la cantidad de jugadores crecerá de 2,9 mil millones en 2020 a 3,6 mil millones en 2025, con una corrección del tamaño del mercado en 2022 en particular debido a un ajuste post-pandemia (vinculada a las medidas de aislamiento) y una caída del consumo en los segmentos de juegos móviles y consolas.

En Latinoamérica esta tendencia se espera que sea inversa, ya que la presencia de videojuegos móviles es menor en comparación con mercados más maduros, por lo que se espera un crecimiento del 3,4% por un total de USD 8,4 mil millones en 2022. En cualquier caso, las proyecciones globales del mercado de videojuegos siguen siendo positivas al 2025: se espera un crecimiento de los USD 179,1 mil millones en 2020 a USD 211,2 mil millones en 2025, a un ritmo menor que durante la pandemia, pero de todos modos sólido. Dado que en Argentina la industria exporta la mayoría de lo que se produce, es esperable que estas tendencias globales y regionales indiquen un crecimiento sólido en el mediano plazo.

Entendemos la complejidad de la experiencia lúdica y con esto la necesidad de ahondar en las diferentes dimensiones que hacen del gameplay una vivencia

¹ Fuente BID: <https://blogs.iadb.org/educacion/es/desafioplay>

comunicacional entretenida, educativa y socializadora. Para esto proponemos un entramado multidisciplinario para abordar la temática que nos permita entender la transdimensionalidad de la experiencia y su producción.

El análisis del campo permite un acercamiento a la tarea en constante evolución y crecimiento, por lo cual presentamos una estructura temática que habilita un acercamiento al proceso de producción videojuegos, que permita cuestionarlo y desglosarlo para entender cómo interactúan los elementos intervinientes en el sistema de un objeto de estudio de tal complejidad.

Objetivos

A través de la cursada se espera que los asistentes puedan:

- **Adquirir** conocimientos basales intervinientes en el proceso de desarrollo de la industria mundial del videojuego y sus particularidades nacionales y regionales.
- **Conocer** el proceso de desarrollo de videojuegos en sus diferentes etapas de concepción, desarrollo y comercialización.
- **Comprender** el alcance de los distintos roles intervinientes en el proceso de desarrollo de videojuegos.
- **Identificar** el origen del juego como suceso fundante de la cultura y su posterior complejización.
- **Sistematizar** la documentación relacionada al desarrollo de un proyecto organizado.
- **Establecer** diferencias teóricas dentro del campo lúdico, pudiendo separar distintos tipos de sistemas lúdicos.
- **Identificar** las principales problemáticas del proceso comunicacional en el diseño de un videojuego
- **Entender** la importancia de una narrativa creativa coherente al desarrollo y producción
- **Interpretar** la complejidad de la comercialización de un producto cultural.
- **Fomentar** el compromiso con la profesión, el campo profesional, el rol de la universidad y la injerencia sobre el país y región que habitan.

Estructura

La materia cuenta con 48 clases teórico/prácticas que permitirán el análisis de las temáticas propuestas en la planificación, casos de estudio internacionales, bibliografía y videografía especializada como también el intercambio con los profesores. Estas clases corresponden a 3 grupos temáticos diferentes que abarcan:

- A. Introducción a la historia y la industria global del videojuego
- B. Roles intervinientes en el desarrollo del videojuego
- C. Ecosistema lúdico, cultural y comercial

Estructura de las clases teóricas (2 por semana, 2do semestre 2024)

Segmento	Observaciones	Duración
Presentación de la clase	Se presenta el tema a desarrollar durante la clase del día de la fecha	10 min.
Desarrollo tema	Se expone el primer tema de la jornada	45 min.
Receso	Break de descanso	20 min.
Q&A + Conclusiones + Cierre	Se debate y cierra la clase, haciendo una revisión de los contenidos dados. Consigna próx. semana	20 min.
Total		95 min.

Estructura de las clases prácticas (1 por semana, 2do semestre 2024)

Segmento	Observaciones	Duración
Presentación de la clase	Se presenta el tema a desarrollar durante la clase del día de la fecha	10 min.
Tema 1	Se realiza la primera actividad del taller	35 min.
Receso	Break de descanso	10 min.
Tema 2	Se realiza la segunda actividad del taller	30 min.
Q&A + Conclusiones + Cierre	Se debate y cierra la clase, haciendo una revisión de los contenidos dados.	10 min.
Total		95 min.

CONTENIDOS

[4175] Industria y Desarrollo de Videojuegos (Crescenzi-Martín)

Semana 1-4 (módulo a): Introducción y Contexto Histórico

1. Semana 1: Introducción a los Videojuegos

- Teóricos 1-2: Presentación del curso y definición de videojuegos.
- Práctico 1: Ludografía personal a través de los videojuegos.

2. Semana 2: Industria del Videojuego

- Teóricos 3-4: Comprensión y relevancia de la industria.
- Práctico 2: Investigación sobre videojuegos argentinos recientes.

3. Semana 3: Estado Actual de la Industria

- Teóricos 5-6: Estado actual y presencia de la industria nacional.
- Práctico 3: Debate grupal sobre la industria mundial/local.

4. Semana 4: Historia de los Medios de Comunicación

- Teóricos 7-8: Desde pinturas rupestres hasta la era digital.
- Práctico 4: Creación de un modelo propio de Game Study.

Semana 5-6 (módulo b): Historia del Videojuego y Diseño

5. Semana 5: Historia del Videojuego**

- Teóricos 9-10: Desde 1960 hasta 2000.
- Práctico 5: Análisis de un género de videojuego.

*** NOTA: la propuesta sería desde esta semana, poder incorporar en las clases, tanto teóricas como prácticas, un espacio de taller para seguimiento y profundización del proyecto final de aprox. 25/30 minutos por clase.*

6. Semana 6: Evolución y Futuro del Videojuego

- Teóricos 11-12: Desde 2000 hasta la actualidad y prospectiva.
- Práctico 6: Expansión sobre un tema previamente abordado.

Semana 7-10 (módulo c): Desarrollo y Producción de Videojuegos

7. Semana 7: Desarrollo de Videojuegos

- Teóricos 13-14: Unidades mínimas de desarrollo y roles en el equipo.

- Práctico 7: Formación de equipos y asignación de roles.

8. Semana 8: Game Design

- Teóricos 15-16: Principios de diseño de juegos.
- Práctico 8: Creación de un high concept para un juego.

9. Semana 9: Producción y Gestión

- Teóricos 17-18: Procesos de producción, distribución de tareas y milestones.
- Práctico 9: Asignación de tareas y planificación.

10. Semana 10: Aspectos Técnicos

- Teóricos 19-20: Motores gráficos, música y sonido.
- Teóricos 21-22: Arte y animación.
- Práctico 10-11: Puesta en común de proyectos y testing cruzado/Entrega

Primer Examen: High Concept (8/10/2024).

Semana 11-16 (módulo d): Comercialización y Cierre

11. Semana 11: Modelos de Negocio y Distribución

- Teóricos 23-24: Modelos de negocio y comercialización.
- Práctico 12: Armado de pitches.

12. Semana 12: Financiamiento y Marketing

- Teóricos 25-26: Estrategias de financiamiento, marketing y PR.
- Práctico 13: Scrapping de publishers y contactos.

13. Semana 13: Otros Tipos de Juegos

- Teóricos 27-28: Diversidad de juegos y su localización.
- Práctico 14: Pulido y presentación final de proyectos.

14. Semana 14-16: Evaluación y Cierre

- Semana 14: Examen parcial integrador (Primer Milestone de Proyecto).
- Semana 15-16: Examen grupal y cierre del curso.

Bibliografía, Videografía y Casos de Estudio:

Bibliografía

- Barthes, R. (1968). *La muerte del autor*. En *El susurro del lenguaje*. Paidós.
- Bourdieu, P. (2002). *El gusto y la cultura: Sociología de la vida cotidiana*. Siglo XXI Editores.
- Gramsci, A. (1971). *Los cuadernos de la cárcel*. Siglo XXI Editores.
- Williams, R. (1976). *Palabras clave: Un vocabulario de la cultura y la sociedad*. Siglo XXI Editores.
- Ferrer, C. (2005). *Mal de ojo. El drama de la mirada*. Colihue.
- Foucault, M. (1975). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI Editores.
- McGonigal, J. (2019). *Realidad aumentada: Cómo los juegos están cambiando el mundo y lo que la próxima generación de tecnología puede hacer por nosotros*. Siglo XXI Editores.
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens*. Martino Fine Books.
- McGonigal, J., 2016. *Superbetter*. Penguin ed.
- Nallar, D. A. (2015). *Diseño de Juegos en América Latina: Estructura Lúdica*. Autopublicado.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. CRC Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play*. The MIT Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2006). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. The MIT Press.
- Koster, R. (2005). *A Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph Press.
- Hunicke, R., Leblanc, M.G., & Zubek, R. (2004). *MDA : A Formal Approach to Game Design and Game Research*. Papers varios.
- Dillon, R. (2011). *The 6-11 Framework: a new approach to video game analysis and design*. Papers varios.

Videografía

- DayoScript. (2016) *DayoScript* [Canal de Youtube].
<https://www.youtube.com/@DayoScript>
- Game Maker's Toolkit (2015) *Game maker's Toolkit* [Canal de Youtube]
<https://www.youtube.com/@GMTK>
- GDC Vault (2015) *Recopilatorio de conferencias en la GDC* [Canal de Youtube]
<https://www.youtube.com/@Gdconf>
- Jacob Geller (2019) *Jacob's Geller Youtube Channel* [Canal de Youtube]
<https://www.youtube.com/@JacobGeller>
- LowSpecGamer (2021) *LowSpecGamer* [Canal de Youtube]
<https://www.youtube.com/@lowspecgamerESP>

Casos de Estudio (entre muchos otros)

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Pong• Tetris• Malvinas 2032• El Tango de la Muerte• Regnum Online• Golazo!• What Remains of Edith Finch• Último Carnaval | <ul style="list-style-type: none">• The Stanley Parable• The Beginners Guide• League of Legends• Fortnite• Journey• God of War• Storyteller• FIFA XX - FC2024 |
|---|--|

Modalidad de Exámen:

Durante la cursada se llevarán adelante dos instancias grupales de evaluación, que se completa con una nota conceptual individual por parte de cada uno de los docentes.

La primera instancia de evaluación grupal contemplará la realización de un documento de High Concept. A entregar en la clase práctica del martes 8/10/2024.

El segundo exámen será la entrega del Game Design Document junto con la exposición del prototipo en clase + testing grupal para ubicar posibles mejoras de funcionamiento y gameplay -cerrando la cursada durante las clases 15/16 (dependiendo de feriados). La posible fecha de esta presentación final podría llegar a ser durante la primera semana de diciembre.

El proyecto se podrá desarrollar en cualquiera de las plataformas propuestas en clase y la nota dependerá del nivel de documentación, funcionamiento, pulido y propuestas de expansión.

El diseño, el desarrollo *per sé* o la calidad del arte no serán criterios determinantes en esta instancia de evaluación. Entendemos que es la primera experiencia de desarrollo y consideramos que la base de éste es la forma en la que se planifica y organiza el trabajo en equipo.

Criterios de evaluación:

- . Criterios de funcionalidad del prototipo (2.5 Pts)
- . Criterios de organización del equipo (4 Pts)
- . Criterios de responsabilidad con las entregas y demás propuestas brindadas durante las clases (1 Pt)
- . Criterios de creatividad y documentación (2.5 Pts)

Requisitos de aprobación:

Se requerirá la entrega de las consignas solicitadas durante las clases y una nota superior a B en ambos trabajos prácticos. Además, es necesaria una asistencia del 75% a los espacios de cursada.

En caso de no alcanzar la nota necesaria para promocionar, la opción de final formato regular representa una instancia de aprendizaje donde el equipo deberá presentar aquello que aprendió sobre el desarrollo de videojuegos de forma socializada, donde pueda intercambiar con estudiantes y profesores la manera de mejorar el resultado que se encontró deficiente.

Hype +B/Pitch (1era semana DIC. 2024):

En caso de tener ambas notas superiores a B podrán presentar en equipo el trabajo práctico terminado como pitch de venta a una mesa jurada invitada para la ocasión con representantes de la industria nacional e internacional.