

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	Tema 1. Introducción al <i>free to play</i> 1.1. Introducción y objetivos 1.2. Cambios en los hábitos de los jugadores 1.3. Cambios en la industria	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,4 puntos cada una)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1.
Semana 2	Tema 1. Introducción al <i>free to play</i> (continuación) 1.4. Desarrollo y potencial de los F2P 1.5. Nuevos roles en diseño para el mercado de F2P 1.6. Historia del <i>free to play</i>	Test Tema 1 (0.2 puntos)	Clase del tema 1.
Semana 3	Tema 2. <i>Target</i> y tipos de audiencias 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Introducción 2.3. Tipos de audiencias 2.4. Estereotipos, movilidad y relaciones entre juego y público 2.5. Audiencia y plataforma 2.6. El público objetivo y el <i>free to play</i> 2.7. <i>Benchmarking</i> y <i>positioning</i>	Laboratorio: Benchmarking y positioning (6.5 puntos) Test Tema 2 (0.2 puntos)	Clase del tema 2 Presentación del laboratorio
Semana 4	Tema 3. El mercado del F2P y su distribución 3.1. Introducción y objetivos 3.2. ¿Cómo es el mercado F2P? 3.3. Un mercado dominado por ballenas 3.4. El paradigma de la distribución digital: las <i>stores</i> 3.5. Crecimiento y proyección 3.6. Fundamentos y peculiaridades del diseño de juegos F2P para móviles y tabletas	Test Tema 3 (0.2 puntos)	Clase del tema 3

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	Tema 4. El free to play 4.1. Introducción y objetivos 4.2. ¿Qué es el free to play? 4.3. Corrientes actuales del free to play 4.4. Legislación sobre free to play 4.5. F2P: ética y ludopatía	Test Tema 4 (0.2 puntos)	Clase del tema 4
Semana 6	Tema 5. Diseño del free to play 5.1. Introducción y objetivos 5.2. Principios del diseño para juegos free to play		Clase del tema 5 Clase de resolución del laboratorio
Semana 7	Tema 5. Diseño del free to play (continuación) 5.3. Producto mínimo viable, soft launch y evolución del juego	Test Tema 5 (0.2 puntos)	Clase del tema 5
Semana 8	Tema 6. Monetización 6.1. Introducción y objetivos 6.2. El papel de la monetización en los juegos F2P 6.3. Estrategias de monetización	Actividad grupal: Informe de cambios (6.5 puntos)	Clase del tema 6 y presentación de la actividad grupal
Semana 9	Tema 6. Monetización (continuación) 6.4. Tienda: estrategias de venta 6.5. Optimización de la monetización 6.6. Métricas y glosario de términos	Test Tema 6 (0.2 puntos)	Clase del tema 6
Semana 10			
Semana 11			Clase de resolución de la actividad grupal
Semana 12			
Semana 13	Semana de repaso de examen		
Semana 14			
Semana 15			

Temas

Actividades
(15.0 puntos)

Clases en directo

Semana 16

Semana de exámenes