DISPONIBILIDAD INTERNACIONAL

Las matemáticas detrás de los videojuegos.

Conferencias internacionales, clases magistrales y formación profesional.



Retrato editado con IA

Denis Nešić

Matemático · Diseñador de economías y sistemas · Formador

Consultor croata y fundador de FUNANAS. Conecta el modelado cuantitativo con el desarrollo de videojuegos y la experiencia internacional de producción.

40+	6M+	5+	4 años
proyectos de videojuegos	descargas y visitas combinadas	años en diseño de juegos	tutoría de matemáticas

Cifras combinadas de toda la trayectoria, incluidos proyectos adicionales; no representan usuarios únicos.

Docencia y mentoría

Formación académica

Grado en Matemáticas, Universidad de Zagreb; trayectoria de membresía en Mensa desde 2017.

Educación matemática

Tutoría (2018–2022) y preparación de talleres para competencias nacionales de matemáticas.

Formación en diseño de juegos

Enseñanza de diseño TCG; mentoría en diseño, modelado matemático y Machinations; liderazgo de equipos de diseño y pruebas.

funanas.com/lecturer/

Clases magistrales

Ocho temas modulares que conectan los fundamentos matemáticos con decisiones reales de la industria. Cada uno puede impartirse como conferencia o ampliarse a una sesión práctica.

01

Las matemáticas detrás de los videojuegos

Matemáticas · Ingeniería · Diseño

Aplicar probabilidad, valor esperado, aleatoriedad y curvas de crecimiento a las mecánicas.

02

Diseño de economías de juego sostenibles

Diseño · Producto · Desarrollo

Mapear fuentes y sumideros de recursos, diagnosticar la inflación y comparar flujos.

03

Balancear antes de desarrollar

Ingeniería · Diseño · Analítica

Crear simulaciones en hojas de cálculo, probar supuestos y comparar escenarios de balance.

04

Progresión, retención y motivación

Diseño · Producto · Negocios

Diseñar hitos, ritmos y ciclos de recompensa; detectar repetición excesiva.

05

Creación de juegos de cartas coleccionables

Diseño digital y de mesa

Estimar el valor de cartas, calcular rarezas y probabilidades de sobres, y planificar pruebas.

06

Monetización y estrategia LiveOps

Producto · Negocios · Estudios

Evaluar precios, recompensas y frecuencia de contenidos con experiencias sostenibles.

07

Modelado económico con Google Sheets y Machinations

Diseño · Analítica · Ingeniería

Construir e interpretar modelos prácticos de progresión y flujos de recursos.

08

Trabajar en la industria internacional de videojuegos

Estudiantes · Diseñadores · Estudios

Explorar colaboración, procesos de diseño y práctica profesional en equipos internacionales.

De la teoría a la producción

Explicar el concepto, experimentar con un modelo y justificar una decisión de diseño.

EJEMPLO DE CLASE MAGISTRAL DE 3 HORAS

Balancear un juego antes de programarlo

00–30 min	**Definir el problema** Establecer el recorrido del jugador, la meta y las restricciones.
30–75 min	**Construir un modelo** Mapear recursos y crear una simulación sencilla de progresión.
75–120 min	**Probar escenarios** Comparar resultados, detectar cuellos de botella y ajustar parámetros.
120–180 min	**Presentar y analizar** Justificar decisiones, revisar resultados y resolver preguntas.

Resultado: un modelo de ejemplo funcional y un método para evaluar decisiones de diseño.

Experiencia profesional aplicada

2 M+ descargas

Hero Adventure · TapNation

Curvas RPG, ingresos pasivos y arquitectura económica.

2,6 M+ visitas

Slime Era · Roblox

Progresión, renacimientos y control de inflación.

250 mil+ descargas

FabuLingua

Hitos de aprendizaje, recompensas y motivación.

Sistemas competitivos

BloodLoop

Clasificación, emparejamiento y recompensas de temporada.

500+ cartas diseñadas

OctoWars / diseño TCG

Sistemas de cartas, rareza, balance y pruebas.

Juego de cartas físico

Sneaky Snakes

Emprendimiento, lanzamiento comercial y pruebas en vivo.

Pruebe el simulador interactivo de sobres en el sitio web del conferencista.

funanas.com/lecturer/

Lleve la experiencia de la industria a su audiencia.

Formatos flexibles para universidades, estudios de videojuegos, conferencias y comunidades profesionales.

Conferencia invitada

60–90 minutos

Charla especializada con ejemplos de la industria y espacio para preguntas.

Clase magistral interactiva

2–3 horas

Ejercicios guiados, simulaciones y discusión para desarrollar una habilidad concreta.

Taller privado para estudios

Media jornada o día

Formación aplicada a los retos de diseño o economía del equipo.

Módulo académico intensivo

10–20 horas

Secuencia de sesiones, ejercicios prácticos y una actividad final de diseño.

Diseñado según sus objetivos

El nivel del público, los resultados de aprendizaje, el formato y los materiales se acuerdan previamente. Se utilizan ejemplos públicos o ilustrativos, sin datos confidenciales de clientes. Las sesiones prácticas pueden emplear Google Sheets o Machinations.

Diseñemos una sesión juntos.

Disponibilidad internacional para actividades presenciales y virtuales. Formación en inglés; se puede acordar apoyo en español.

funanas.com/lecturer/

denisnesic1996@gmail.com