

TEMARIO

CLASE 1 Introducción a la Producción de Vídeo Juegos.

- a. ¿Qué es? ¿De dónde viene? ¿Qué significa?
- b. Etapas del desarrollo. Teoría de la producción, documentos y metodologías.
- c. ¿Qué es un Pitch y como pulirlo con Design Thinking?

CLASE 2. Estructuración del trabajo: Proyectando Vídeo Juegos.

- a. Metodologías de peor a mejor.
- b. El Producto Mínimo Viable (MVP).
- c. SCRUM: Introducción, estimación y documentación.
- d. GIT y Trello, herramientas para organizar.
- e. Prácticas de SCRUM: Planning Meeting Sprint 1.

CLASE 3. Midiendo el rendimiento, estimando la producción.

- a. User Testing, teoría de métricas.
- b. Técnicas de experimentación y Analytics.

CLASE 4. Lean Startup y Runing Lean: Management de la Turbulencia.

- a. Fundamentos del Lean StartUp.
- b. Práctica de SCRUM: Product Review Sprint 1
- c. Práctica de SCRUM: Planning Meeting Sprint 2
- d. Marketing, un base teórica y práctica.

CLASE 5. Marketing Digital, un universo de posibilidades.

- a. Armado de Campañas.
- b. Target, Control y Seguimiento.
- c. Redes Sociales y el target.

d. Experimentos con Lean.

CLASE 6. Calidad. El pilar del éxito.

- a. Conceptos de Control de Calidad (QA).
- b. Early-Access como QA, User Feedback y Beta-Testing.
- c. Práctica de SCRUM: Product Review Sprint 2
- d. Práctica de SCRUM: Planning Meeting Sprint 3

CLASE 7. Cierre del Desarrollo presentación del producto, monetización.

- a. Práctica de SCRUM: Product Review Sprint 3
- b. Cierre del Desarrollo.
- c. Métodos de monetización.
- d. Funding vs. Crowdfunding.

CLASE 8. Publicando el Juego, el único y real