

# PRODUCCION INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS INTENSIVO VERANO

## Presentacion

Seminario intensivo de Producción Integral de Vídeo Juegos, es un curso de verano que tiene por objetivo introducir los conceptos básicos y las buenas prácticas de la producción de vídeo juegos. Utilizando metodologías Lean y Agile, abordaremos como evaluar si una idea tiene valor de mercado y posibilidad de éxito, y como llevarla a producción real para encontrar un producto mínimo viable.

**Duración 24 hs**

**Carga Horaria Semanal 6 hs**

## Objetivos Generales del Curso

- Que el alumno aprenda a gestionar las exigencias en conflicto de un proyecto, incluido el alcance, el cronograma y el presupuesto, las limitaciones tecnológicas y las exigencias del mercado,
- Que el alumno posea herramientas para el manejo del marketing digital de un producto, para poder hacer experimentos con las audiencias a fin de determinar cual es el mejor proyecto a desarrollar o elegir entre distintas alternativas de features.

## Objetivos Específicos del Curso

- Que el alumno experimente los resultados de la iteración con el juego mismo ,en la postproducción a partir de las métricas reales generadas por los usuarios.
- Que el alumno aprenda técnicas ágiles de desarrollo de software como SCRUM aplicadas a juegos.
- Que los alumnos aprendan a gestionar correctamente los recursos disponibles y la prioridad de los elementos del diseño del producto para poder cumplir un plan de producción en tiempo y forma trabajando en equipo.

## Destinatarios:

- Todas las personas interesadas en saber como organizar y llevar a la práctica un proyecto de videojuegos, que posean conocimientos básicos de programación de videojuegos, diseño de videojuegos y/p producción de arte para videojuegos.
- Estudiantes, profesionales y aficionados de áreas tales como programación, diseño de juegos y diseño de arte para videojuegos que quieran aprender como trabajar en un equipo interdisciplinario para desarrollar un videojuego de forma profesional.

## CRONOGRAMA DE CLASES



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

Profesor/a:

Gonzalo Nicolas Frick