

Version 13 clases 39 hs

10. Temario

- Gestión de Proyectos.
- Etapas de desarrollo de un videojuego.
- Roles del Equipo de Desarrollo
- Modelos de negocios de Videojuegos
- Documentación de proyectos.
- Metodologías de desarrollo ágiles
- Minumun Viable Product (MVP)
- Visual Story Maps.
- Estimación de esfuerzo.
- Armado de plan de Producción
- Sistemas de versionado.
- Lean Startup.
- Experimentos y marketing digital para videojuegos.
- Producción con Scrum
- Control de Scope. Recortes necesarios.
- Control de calidad (QA).
- Testing y user feedback
- Como usar Unity Analytics.
- Análisis de Métricas.

11. Cronograma de Clases

Clase 1:

- Introducción a la materia y la Gestión de Proyectos
Roles del equipo de desarrollo. Etapas de desarrollo: Ciclo de vida de un videojuego. .
Metodologías de desarrollo. Water falls vs Agiles

Clase 2:

- Teoría sobre preproducción. Concepto de Minimum Viable Product. Visual Story Maps.
Practica de Visual Story Maps para la contrucción del concenso sobre un proyecto a desarrollar.
Documentos de diseño y preproducción. Asignación trabajo práctico.

Clase 3:

- Introducción a la metodología ágil SCRUM.
Escritura de historias para SCRUM.
Armado de product backlog. Teoría de estimación de esfuerzo de tareas.

Clase 4:

- Introducción a sistemas de versionado (GIT)
Creacion de repositorios en Git Hub. .
Licencias de software libre.

Clase 5:

- Práctica de producción con Scrum: Virtual Board con Trello.
Practica de estimación inicial de historias de Scrum
Práctica de SCRUM: Planning Meeting Sprint 1

Clase 6:

- Práctica de SCRUM: Product Review Sprint 1
- Práctica de SCRUM: Planning Meeting: Sprint 2.
- Práctica de Producción con Scrum.

Clase 7:

- Práctica de SCRUM: Product Review Sprint 2
- Práctica de SCRUM: Planning Meeting: Sprint 3.
- Práctica de Producción con Scrum..

Clase 8:

- Teoría: Retrospectivas de Scrum
- Práctica de SCRUM: Retrospectivas de Scrum
- Práctica de producción de videojuegos con Scrum

Clase 9:

- Práctica de SCRUM: Product Review Sprint 3
- Práctica de SCRUM: Planning Meeting: Sprint 4
- Teoría de Métricas y funneling. Unity Analytics.

Clase 10:

- Práctica de SCRUM: Product Review Sprint 4
- Control de Scope. Recortes necesarios,
- Práctica de SCRUM: Planning Meeting: Sprint 5

Clase 11

- Armado de Campañas de marketing digital en Facebook.
 - Concepto de pixel y seguimiento de campañas.
 - Armado de campañas de marketing digital para adquisición de usuarios y experimentos Lean Startup.
- Clase 12

- Práctica de SCRUM: Product Review Sprint 5
- Cierre del Desarrollo del juego. Armado del Sitio Web del juego.
- Conceptos de control de calidad (QA). Beta-testing. User Feedback y Regresión.

Clase 13

- Entrega y exposición final