

## **TEMARIO PRODUCCION INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS**

### **Clase 1:**

- Introducción a la materia y la Gestión de Proyectos.
- Etapas de desarrollo. Teoría sobre preproducción.
- Documentos de diseño y preproducción. Asignación de grupos para trabajo práctico.

### **Clase 2:**

- Metodologías de desarrollo. Water falls vs Agiles.
- Concepto de MVP. Visual Stroy Maps. Metodología ágil SCRUM:
- Escritura de historias para SCRUM. Estimación de esfuerzo y armado de product backlog.

### **Clase 3:**

- Introducción a sistemas de versionado (GIT)
- Práctica de producción con Scrum: Virtual Board con Trello.
- Práctica de SCRUM: Planning Meeting Sprint 1

### **Clase 4:**

- User testing. Teoría de Métricas y funneling.
- Técnicas de experimentación con métricas.
- Google Analytics, Game Analytics. Unity Analytics.

### **Clase 5:**

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

### **Clase 6:**

- Práctica de SCRUM: Retrospectivas de Scrum
- Fundamentos de Lean StartUp.
- Experimentos y marketing digital

### **Clase 7:**

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

### **Clase 8:**

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

### **Clase 9:**

- Práctica de SCRUM: Product Review Sprint 3.
- Conceptos de control de calidad (QA),
- Beta-testing. User Feedback, Regresión.

### **Clase 10:**

- Cierre del Desarrollo del juego. Armado del Sitio Web del juego, Gameplay videos,
- Funding vs crowdfunding. Campañas de Kick-starter de juegos.

- **Análisis de resultados de las métricas de los usuarios. Hipótesis de valor. Experimentos A-B Testing**