ATMIRE

Title	Diseño de Software de Entretenimiento - CC189 - 202102
Item Type	info:eu-repo/semantics/report
Authors	Wong Jara, Luis Guillermo
Publisher	Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)
Rights	info:eu-repo/semantics/openAccess
Download date	2026-11-27 16:30:33
Link to Item	http://hdl.handle.net/10757/662200

I. INFORMACIÓN GENERAL

CURSO	:	Diseño de Software de Entretenimiento
CÓDIGO	:	CC189
CICLO	:	202102
CUERPO ACADÉMICO	:	**Wong Jara, Luis Guillermo**
CRÉDITOS	:	3
SEMANAS	:	16
HORAS	:	3 H (Teoría) Semanal
ÁREA O CARRERA	:	Ciencias de la Computacion

II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

III. INTRODUCCIÓN

Descripción:

Curso de electivo de especialidad Diseño de Software de Entretenimiento en la carrera de Ciencias de la Computación, de carácter teórico-práctico dirigido a los estudiantes del séptimo ciclo. Este curso aborda las técnicas necesarias para comprender el mejor mecanismo para facilitar la jugabilidad y usabilidad del videojuego como un producto final, atravesando las fases de: pre-producción, producción, testing y post-producción. Durante el curso, los alumnos crearán una experiencia de entretenimiento en equipos.

Propósito:

Este curso permite al estudiante comprender el proceso completo de un software de entretenimiento, considerando la investigación en experiencia de usuario para videojuegos.

IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante diferencia las fases de Desarrollo de un software de entretenimiento considerando los roles dentro del proceso y las herramientas para validar la usabilidad y jugabilidad de cada Proyecto de manera innovadora.

V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD Nº: 1 Pre-producción de un videojuego
LOGRO

Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante identifica las herramientas y procesos útiles para la pre-producción de un videojuego de manera precisa, ordenada y las utiliza de manera responsable

TEMARIO

Contenido 1:
Conceptos de Game Design. Brainstorming. Pitching de ideas.

Actividades de aprendizaje:
Trabajo en grupo: brainstorming, presentación.

Bibliografía:
Rules of Play (Eric Zimmerman)

Contenido 2:
Roles en un equipo.

Actividades de aprendizaje:
Trabajo en grupo: Presentación de ideas de juego.

Contenido 3:
Mercado de videojuegos.

Actividades de aprendizaje:
Trabajo en grupo: Discusión de mercados latinoamericanos de juegos.

Contenido 4:
Swimlanes. Staffing.

Actividades de aprendizaje:
Trabajo en grupo: Swimlanes y Staffing (actividad)

HORA(S) / SEMANA(S)

16 hrs / Semanas 1, 2, 3 y 4

UNIDAD Nº: 2 Producción de un videojuego

LOGRO

Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante utiliza metodologías ágiles de desarrollo, de manera estructurada y responsable.

TEMARIO

Contenido 5:
Plan de producción. Elección de un motor. Prototipado rápido.

Actividades de aprendizaje:
Trabajo en grupo: segunda presentación.

Evidencias de aprendizaje:
TA1: Pitching + Primera presentación

Bibliografía:

Rules of Play (Eric Zimmerman)

Contenido 6:
Cronogramas. Metodología ágil. Presupuestos.

Actividades de aprendizaje:
Trabajo en grupo: Actividad: Metodología ágil y presupuestos.

Contenido 7:
Presentación del concepto del juego y la planificación del desarrollo. High concept design documents. Gestión de tareas. Iteración.

Actividades de aprendizaje:
Trabajo en grupo: Asesoría de proyectos.

Evidencias de aprendizaje:
Bibliografía:

Contenido 8:
Evidencias de aprendizaje:
EA1: Examen escrito

Contenido 9:
Técnicas de manejo de equipos y gestión de proyectos. Estudio de casos.

Actividades de aprendizaje:
Trabajo en grupo: Estudio de casos. Presentación.

Evidencias de aprendizaje:
TB1: Segunda presentación. EA1: Evaluación Parcial.

HORA(S) / SEMANA(S)
20 hrs / Semanas 5, 6, 7 y 9

UNIDAD Nº: 3 Testing, usabilidad y ergonomía

LOGRO
Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante ejecuta pruebas de concepto, usabilidad y ergonomía en un videojuego a partir de las herramientas y procesos necesarios de manera responsable y ordenada.

TEMARIO
Contenido 10:
Game user research.

Actividades de aprendizaje:
Trabajo en grupo:
Focus groups.

Bibliografía:
Game Design Workshop (Tracy Fullerton)

Contenido 11:
Ergonomía. UX.

Actividades de aprendizaje:
Trabajo en grupo: Actividad de ergonomía

Contenido 12:
Creación de pruebas cuantiativas y cualitativas de un videojuego.

Actividades de aprendizaje:
Trabajo en grupo: tercera presentación.

Evidencias de aprendizaje:
TB2: Tercera presentación.

HORA(S) / SEMANA(S)
12 hrs / Semanas 10, 11 y 12

UNIDAD Nº: 4 Post-producción

LOGRO
Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante utiliza las herramientas necesarias para presentar un proyecto de juegos hacia un inversionista o editor de manera ordenada, profesional y de manera creativa.

TEMARIO
Contenido 13:
Presentación de proyectos. Post-mortems.

Actividades de aprendizaje:
Trabajo en grupo: Asesoría de proyectos.

Bibliografía:
Game Design Workshop (Tracy Fullerton)

Contenido 14:
Marketing para videojuegos. Publishing.

Actividades de aprendizaje:
Trabajo en grupo: Actividad de marketing.

Contenido 15:
Distribución.

Actividades de aprendizaje:
Trabajo en grupo: Presentación final y ejecutable.

Evidencias de aprendizaje:
PA1: Participación
TF: Trabajo final

Contenido 16:

Evidencias de aprendizaje:
EB1: Evaluación final

HORA(S) / SEMANA(S)
12 hrs / Semanas 13, 14, 15 y 16

VI. METODOLOGÍA

El Modelo Educativo de la UPC asegura una formación integral, que tiene como pilar el desarrollo de competencias, las que se promueven a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje donde el estudiante cumple un rol activo en su aprendizaje, construyéndolo a partir de la reflexión crítica, análisis, discusión, evaluación, exposición e interacción con sus pares, y conectándolo con sus experiencias y conocimientos previos. Por ello, cada sesión está diseñada para ofrecer al estudiante diversas maneras de apropiarse y poner en práctica el nuevo conocimiento en contextos reales o simulados, reconociendo la importancia que esto tiene para su éxito profesional.
Las clases teóricas se enfocarán en tocar temas relevantes al desarrollo de videojuegos en cada una de sus fases. Se espera que los estudiantes investiguen y lean noticias relevantes durante la semana para discutirlas en clase. En las clases se expondrán metodologías, buenas prácticas y conceptos relacionados al diseño, producción, testeo y comercialización de videojuegos. En las clases prácticas se espera que el proyecto del curso evolucione y siga los lineamientos de cada entrega. Se realizarán actividades que refuercen los conceptos vistos en las clases teóricas y se realizarán presentaciones en donde se mostrará el avance de los proyectos y se probaran los ejecutables de los mismos. El estudiante deberá dedicar al menos dos horas de lecturas cada semana y al menos cinco horas de trabajo durante cada semana fuera del horario de clases.

VII. EVALUACIÓN

FÓRMULA

5% (TA1) + 15% (EA1) + 10% (TB1) + 15% (TB2) + 5% (PA1) + 25% (TF1) + 25% (EB1)

TIPO DE NOTA	PESO %
TA - TAREAS ACADÉMICAS	5
TB - TRABAJO	10
EA - EVALUACIÓN PARCIAL	15
TB - TRABAJO	15
PA - PARTICIPACIÓN	5
TF - TRABAJO FINAL	25
EB - EVALUACIÓN FINAL	25

VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TA	TAREAS ACADÉMICAS	1	Semana 4		NO
TB	TRABAJO	1	Semana 6		NO
EA	EVALUACIÓN PARCIAL	1	Semana 8		SÍ
TB	TRABAJO	2	Semana 12		NO
PA	PARTICIPACIÓN	1	Semana 15		NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Semana 15		NO
EB	EVALUACIÓN FINAL	1	Semana 16		SÍ

IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6503288660003391?institute=51UPC_INST&auth=LOCAL