

**DEPARTAMENT ACADÉMICO DE TECNOLOGÍA DIGITAL**

**CARRERA DE DISEÑO Y DESARROLLO DE SIMULADORES Y VIDEOJUEGOS**

**BASE DE DATOS**

**TÍTULO:** Nombre de su Trabajo o de Videojuego Seleccionado

**ALUMNO:** Nombres y Apellidos.

**DOCENTE:** José María Ansset Rojas Guimarey

**Lima, Perú**

**2025-1**

Índice

[1. Presentación del Videojuego o Contexto Seleccionado (1 página) 3](#_Toc201342506)

[2. Sistema de Juego y de Base de Datos (1-2 páginas) 4](#_Toc201342507)

[3. Datos Relevantes para el Jugador (1-2 páginas) 5](#_Toc201342508)

[4. Datos Relevante para la Empresa (1-2 páginas) 6](#_Toc201342509)

[5. Datos para la toma de decisiones de la empresa (1-2 páginas) 7](#_Toc201342510)

[6. Partes del videojuego replicadas (1-2 páginas) 8](#_Toc201342511)

[7. Información adicional (1-2 páginas) 9](#_Toc201342512)

[8. Conclusiones (1 página) 10](#_Toc201342513)

[9. Bibliografía (1 página) 11](#_Toc201342514)

# 1. Presentación del Videojuego o Contexto Seleccionado (1 página)

*Explicación del videojuego seleccionado para el trabajo final, puede usar imágenes. Debe explicar o presentar las siguientes características:*

* *Breve historia o resumen del videojuego*
* *Género.*
* *Características relevantes.*
* *Modo de juego o Modos de Juegos seleccionados para el Trabajo Final.*
* *Explicación breve de* ***Por qué seleccionaron este videojuego.***

# 2. Sistema de Juego y de Base de Datos (1-2 páginas)

*Explicación de los sistemas del videojuego y elementos del videojuego que usted identifica que utilizan bases de datos o ha averiguado que son partes de la base de datos:*

* *Personajes, ítems, objetos, etc.*
* *Recursos como monedas, gemas.*
* *Suscripciones, Battle Pass o similares.*
* *Historial de partida, Historial de habilidades de Personajes o similares.*
* *Sistema de Tienda, Sistema de Rankeds, Sistema de Amigos, etc.*
* *Cuentas de Usuarios, Configuraciones y Preferencias de Cuenta, etc.*

*Puede utilizar imágenes.*

# 3. Datos Relevantes para el Jugador (1-2 páginas)

*Explicación de los elementos o entidades que usted cree que son más relevantes para que el jugador conozca y pueda tener acceso a dicha información en el videojuego, ya sea mediante la GUI (Interfaz Gráfica de Usuario) del videojuego o ciertas ventanas (como la tienda, o historial de partidas). Puede usar imágenes si gusta.*

# 4. Datos Relevante para la Empresa (1-2 páginas)

*Explicación de los elementos o entidades que usted cree que son más relevantes que la empresa gestione, como estado de conexión de jugadores, historial global de personajes, información de la cuenta de los usuarios, cantidad de compras,*

# 5. Datos para la toma de decisiones de la empresa (1-2 páginas)

*Explicación de los elementos o entidades que usted cree que son más relevantes para que la empresa gestione y administre. Puede considerar de manera empresarial o como equipo de desarrollo. Ejemplos:*

* *La empresa tiene un registro de la distribución de las regiones que más gastan en el videojuego con el fin de brindar mejores servicios de conexión y garantizar una mejor experiencia.*
* *La empresa tiene un registro de qué jugadores han comprado al menos una vez en el juego, para establecer un estudio de marketing y de publicidad de acuerdo al porcentaje de jugadores que gasta en el juego.*
* *El equipo de desarrollo debe tener estadísticas y registros de partidas de los personajes más jugados y de los personajes, composiciones, o ítems más usados con el propósito de equilibrar el juego en caso de que se necesita actualizar el estado competitivo del videojuego.*
* *El equipo de desarrollo mantiene un registro del historial de victorias de los usuarios para detectar anomalías en el comportamiento de jugadores en caso de que estén cometiendo fraude o usando herramientas externas para aumentar su “win rate” y avanzar rápida, pero ilegalmente en el videojuego (trampas, arreglo de partidas, bots, etc.)****.***

# 6. Partes del videojuego replicadas (1-2 páginas)

*Mencione las Entidades (Tablas) que usted ha decidido implementar para el caso de estudio del presente Trabajo Final. Explique que contiene cada tabla y detalle. Puede usar una explicación verbal o imágenes de su Tabal en MySQL/PhpMyAdmin.*

*Mencione las* ***4 Vistas*** *que usted ha decidido implementar para el caso de estudio. Explique qué contiene cada vista y detalle. Puede usar una explicación verbal o imágenes de su Tabal en MySQL/PhpMyAdmin.* ***Una vista es el registro almacenado de una consulta de interés importante para la empresa o el jugador.***

# 7. Información adicional (1-2 páginas)

*Mencione qué otras Entidades, Vistas o información relevante crea usted que es de interés para la empresa del videojuego o los jugadores:*

* *Podría ser una propuesta de expansión del videojuego.*
* *Un nuevo foco de interés de la empresa.*
* *Datos que no ha utilizado o evaluado en el trabajo final*

# 8. Conclusiones (1 página)

*Elabore 2 conclusiones sobre el Trabajo Final que ha desarrollado y sustente por qué es importante el enfoque que usted ha seleccionado para crear la Base de Datos y Vistas para el caso del videojuego seleccionado*

# 9. Bibliografía (1 página)

*Liste la bibliografía utilizada para el desarrollo de este trabajo final.*