

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

SECCIONAL TUNJA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732







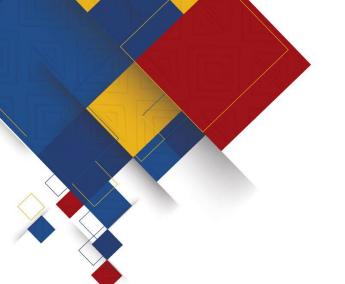






VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732

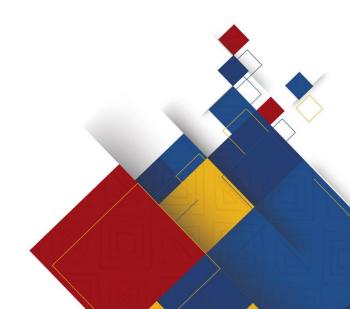
PROCESO DE DISEÑO DE SOFTWARE Y PROCESO DE DISEÑO SONORO PARA UN VIDEOJUEGO Thriller band



CONTENIDO

- 1. Ideas principales
- 2. Proceso de diseño de software y proceso de diseño sonoro para un videojuego educativo
- 3. Programas utilizados
- 4. Referencias







Ideas principales

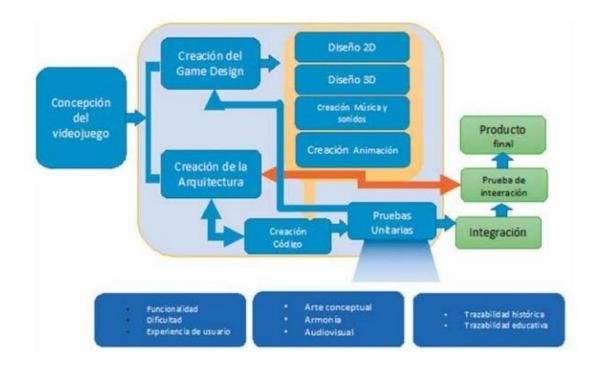
El trabajo muestra un diseño sonoro incluido en el proceso de desarrollo de software para la creación de un set de videojuegos

Describe el flujo de desarrollo del mismo y hace énfasis en la importancia de incluir un modelo de diseño sonoro para asegurar la aceptación del público objetivo al cual está dirigido el videojuego.





Programas utilizados



WiseEs un programa que facilita el diseño y la creación de audio y movimientos sofisticados durante cada fase del desarrollo del juego

reación de contenido de audiopara videojuegos que se caracteriza por crear sonido de alta calidad, dinámicos y flexible lo que permite una buena calidad eficiencia





¿Por que nos interesa?









http://www.deco-soft.com/creacion-desoftware/

https://es.dreamstime.com/el-servidor-registraan%C3%A1lisis-negocio-de-la-creaci%C3%B3n-delsoftware-pc-image124596878





Referencias

Fuente:

Revista Campus. jan-jun2017, Vol. 22 Issue 23, p27-34. 8p.

Link:

https://web-b-ebscohost-com.craiustadigital.usantotomas.edu.co/ehost/detail/detail?vid=2&sid= f87c81bb-25bc-4815-8397-81ec1e9693c8%40sessionmgr101&bdata=Jmxhbmc9ZXMmc2l 0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=130945301&db=a9h

Autores:

LEÓN LESCANO, NORMA1 nleonl@usmp.peEYZAGUIRRE MAMANI, SANDRA1 sandra_eyzaguirre@usmp.peCAMPOS PÉREZ, ROSALVINA1 rcamposp@usmp.pe





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

SECCIONAL TUNJA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732

iSiempre hacia lo alto!

USTATUNJA.EDU.CO









@santotomastunja