

# UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

SECCIONAL TUNJA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732







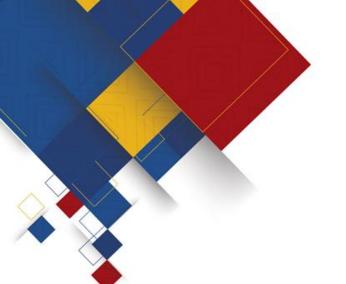






VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732

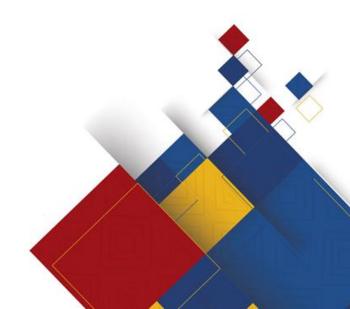
# PROCESO DE DISEÑO DE SOFTWARE Y PROCESO DE DISEÑO SONOROPARA UN VIDEOJUEGO Thriller band



## 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**

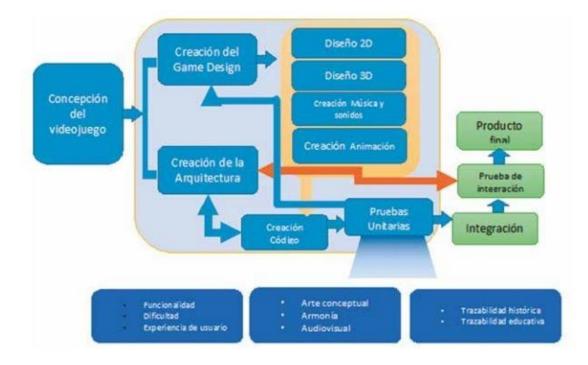
El trabajo muestra un diseño sonoro incluido en el proceso de desarrollo de software para la creación de un set de videojuegos

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<sub>Ito!</sub>

**USTATUNJA.EDU.CO** 







