



Ingeniería de software

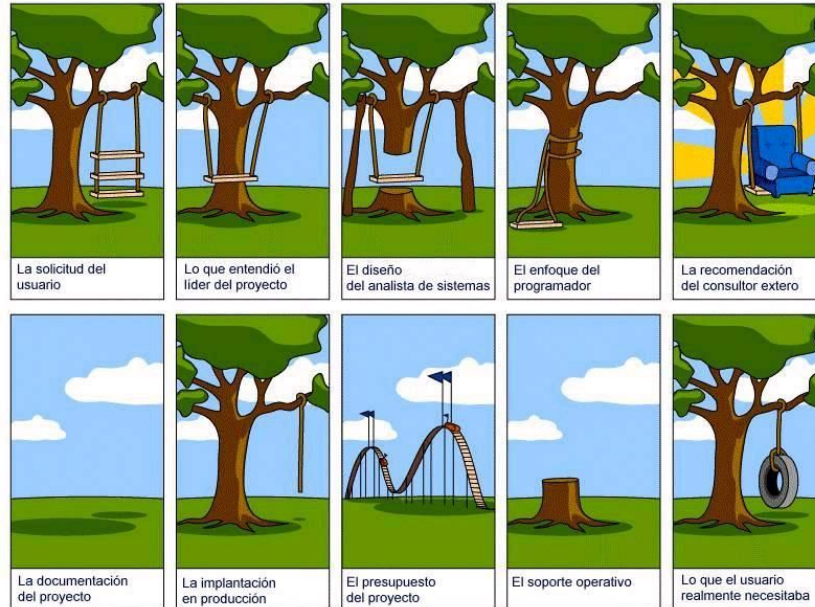
Daniel Silva Barrera
silvdaniel@gmail.com



Presentación

- Nombre
- Semestre
- Experiencia en programación ¿Processing, P5?
- Intereses (Juegos de video, animación,...)

¿Por qué existe la ingeniería de software?



¿Cómo se desarrolló un clásico?



Super Mario Bross (30 años):

<https://youtu.be/Sw-jPWmcGCM>



Proyecto de curso

- Grupos de 2 o tres personas
- Buscar un nombre para la empresa, crear un logo
- Seleccionar un proyecto a desarrollar (por ejemplo un juego, animación interactiva)

Durante el semestre veremos las diferentes etapas, roles y herramientas involucradas en un desarrollo de software con un enfoque metodológico ágil, buscando tener al final del curso un proyecto completo.



Casos de NO éxito

- E.T. the Extra-Terrestrial (1982)
- No Man's Sky (2016)
- Star Wars Battlefront II (2017)
- Anthem (2019)

Durante el semestre iremos viendo en qué fallaron los desarrolladores y como la ingeniería de software puede contrarrestar esas fallas.

Ejemplos de semestres anteriores

<https://juanolaya.itch.io/>

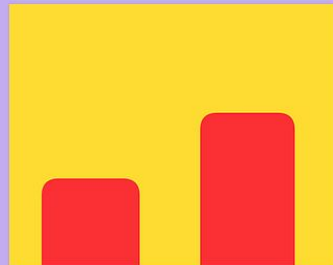
Juan Olaya

github.com/JuanOlaya/ [@juanolayafi](https://twitter.com/juanolayafi)

Computer Engineer + Computer Science Educator + Interactive Designer

Teacher of the following Processing projects:

- [Rot & Blau](#)
- [Painting Punks](#)
- [Animals vs Aliens](#)
- [Pixel Dancers](#)
- [Space Balls](#)
- [Alien Fight](#)
- [Tanques](#)
- [Running Pixel Girls](#)
- [Stick Shots](#)
- [Bomberman](#) (work in progress)
- [Luxus](#) (work in progress)



Processing Platform Game

Platform Game using the programming language
Processing (a Java Library)

Platformer



Brainstorming

- 10 ideas por persona, en 15 minutos
- Escritas en una hoja
- Cada persona tiene 3 votos que los puede asignar como quiera
- Evaluar las 2 propuestas con mayor votación, refinarlas y seleccionar la más viable.



Tarea

Presentación de máximo 15 minutos:

- Nombre de la empresa
- Logo
- Descripción del proyecto
- Estado del arte (p.e. género del juego)