

Escuela Politécnica Nacional
Desarrollo de juegos interactivos

Nombre: Angelo Fabara

Fecha: 14/08/2024

Examen 2B

Gestión del Proyecto Usando la Metodología iPlus

1. Introducción

La metodología iPlus se utiliza para gestionar el desarrollo del juego "Limpieza de Playa". iPlus es un marco de gestión de proyectos diseñado para optimizar procesos, garantizar la calidad y mantener la alineación con los objetivos del proyecto.

2. Fases del Proyecto

Fase 1: Inicio

- **Alcance del Proyecto:** Definir el concepto del juego, audiencia objetivo y objetivos generales.
- **Identificación de Interesados:** Identificar al equipo del proyecto (desarrolladores, diseñadores, ingenieros de sonido) y a los interesados (audiencia objetivo, socios educativos).
- **Evaluación Inicial de Riesgos:** Identificar posibles riesgos, como retrasos en la creación de assets o desafíos técnicos.

Fase 2: Planificación

- **Estructura de Desglose del Trabajo (WBS):**
 - Desarrollo del Concepto: Idea del juego, mecánicas y objetivos.
 - Creación de Assets: Personajes, fondo, elementos de basura, elementos de la UI.
 - Programación: Movimiento del jugador, recolección de basura, lógica del basurero.
 - Pruebas: Pruebas unitarias, pruebas de integración, pruebas de usuario.
 - Despliegue: Build final, distribución, materiales de marketing.
- **Desarrollo del Cronograma:**
 - Cronograma detallado basado en la WBS con hitos específicos para cada fase.
- **Asignación de Recursos:** Asignar tareas a los miembros del equipo según su experiencia.

Fase 3: Ejecución

- **Coordinación del Equipo:** Reuniones regulares para monitorear el progreso, abordar desafíos y hacer ajustes.
- **Gestión de Tareas:** Uso de herramientas como Trello o Jira para rastrear tareas, dependencias y plazos.
- **Aseguramiento de la Calidad:** Pruebas continuas durante el desarrollo para asegurar que el juego cumpla con las especificaciones de diseño y los estándares de calidad.

Fase 4: Monitoreo y Control

- **Seguimiento del Progreso:** Uso de herramientas de gestión de proyectos para monitorear hitos, plazos y progreso general.
- **Gestión de Riesgos:** Evaluar continuamente los riesgos, implementar estrategias de mitigación y ajustar los planes según sea necesario.
- **Gestión del Cambio:** Gestionar cualquier cambio en el alcance, cronograma o recursos a través de un proceso formal de control de cambios.

Fase 5: Cierre

- **Pruebas Finales:** Asegurar que todos los elementos del juego funcionen como se espera y que no queden errores críticos.
- **Análisis Post-mortem:** Realizar una revisión del proyecto para identificar éxitos y áreas de mejora.
- **Documentación:** Completar y almacenar toda la documentación del proyecto para referencia futura.
- **Lanzamiento:** Distribuir el producto final del juego a las plataformas objetivo y ejecutar el plan de marketing.

3. Herramientas y Técnicas

- **Control de Versiones:** GitHub para el control de versiones de código y assets.