

<b>Nombre:</b> Mauricio Bennett Alcantar Domínguez		<b>Matrícula:</b> 2938988
<b>Nombre del curso:</b> Conceptualización de videojuegos	<b>Nombre de la profesora:</b> Claudia Lorenzo Muradas	
<b>Tema 14:</b> Planeación de objetivos	<b>Actividad 14:</b> Plan de trabajo	
<b>Fecha:</b> 26 de noviembre de 2021		

## Referencias

Santander Universidades. (2020). Metodologías de desarrollo de software: ¿qué son? 2021, de Santander Becas Sitio web: <https://www.becas-santander.com/es/blog/metodologias-desarrollo-software.html>

VANESSA ROSSELLÓ. (2019). Las metodologías ágiles más utilizadas y sus ventajas dentro de la empresa. 2021, de IEBS Sitio web: <https://www.iebschool.com/blog/que-son-metodologias-agiles-agile-scrum/>

Editorial Grudemi. (2018). Metodologías ágiles. 2021, de Enciclopedia Económica Sitio web: <https://enciclopediaeconomica.com/metodologias-agiles/>

JoseV. (2019). Qué es Scrum en cinco minutos. Pros y contras. 2021, de El Negocio Digital Sitio web: <https://elnegociodigital.com/post/que-es-scrum-en-cinco-minutos-pros-y-contras>

GABRIEL MANCUZO. (2020). Metodología Waterfall: definición, pros y contras. 2021, de ComparaSoftware Sitio web: <https://blog.comparasoftware.com/metodologia-waterfall/>

## Tabla comparativa

<b>Metodología</b>	<b>Agile</b>	<b>Scrum</b>	<b>Kanban</b>	<b>Waterfall</b>
<i>¿En qué consiste?</i>	La metodología Agile es una fórmula para el desarrollo de proyectos que necesitan rapidez y flexibilidad para adecuarse a las necesidades del cliente, y siempre está enfocada a mejorar resultados.	Esta metodología se dedica al desarrollo del producto con el objetivo de que progrese de manera constante. En vez de basarse en una planificación completa, su desarrollo se revisa periódicamente.	Este método consiste en medir las cantidades y el tiempo de cada proceso de fabricación, para optimizar los resultados en las próximas ocasiones	Consiste en desarrollar un proyecto de forma secuencial, comenzando con las fases de análisis y diseño y terminando con las de testeo y puesta en producción
<i>Ventajas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejora la calidad</li> <li>• Mayor compromiso</li> <li>• Rapidez</li> <li>• Aumento de la productividad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resultados anticipados</li> <li>• Promueve la participación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación de tareas</li> <li>• Métricas visuales</li> <li>• Mejora en el rendimiento de trabajo del equipo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fácil de administrar</li> <li>• La planificación y programación es simple y clara</li> <li>• Es fácil medir el progreso</li> </ul>
<i>Desventajas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se depende en gran medida del líder del equipo</li> <li>• Pueden surgir soluciones erróneas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funciona con equipos reducidos</li> <li>• Requiere una exhaustiva definición de las tareas y sus plazos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Solo sirve para procesos repetitivos</li> <li>• No se implementa bien en ciclos productivos muy largos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No es un modelo ideal para proyectos de gran tamaño</li> <li>• Este plan de proyecto es lineal, rígido y carece de flexibilidad.</li> </ul>

¿Cuenta con  
software?



## Metas y objetivos

### Metas dentro del juego

- Llegar a un estilo visual de pixel art.
- Tener una gameplay rápido.
- Contar la historia a través de cinemáticas.
- A medida que el jugador vaya progresando se liberarán cinemáticas nuevas con el fin de engancharlo.
- Hacer que las sesiones de juego sean cortas.

### Metas fuera del juego

- El público a quien voy dirigido será a adolescentes (T)
- El juego será arcade, por lo tanto, voy orientado a jugadores casuales.
- Se estima que el tiempo de desarrollo sea de 4 meses.
- Realizar varias campañas de marketing a través de redes sociales para llegar al público objetivo, que son los adolescentes.
- Se espera que las ventas del videojuego sean alrededor de 10,000 copias.

### Objetivos para cumplir las metas dentro del juego

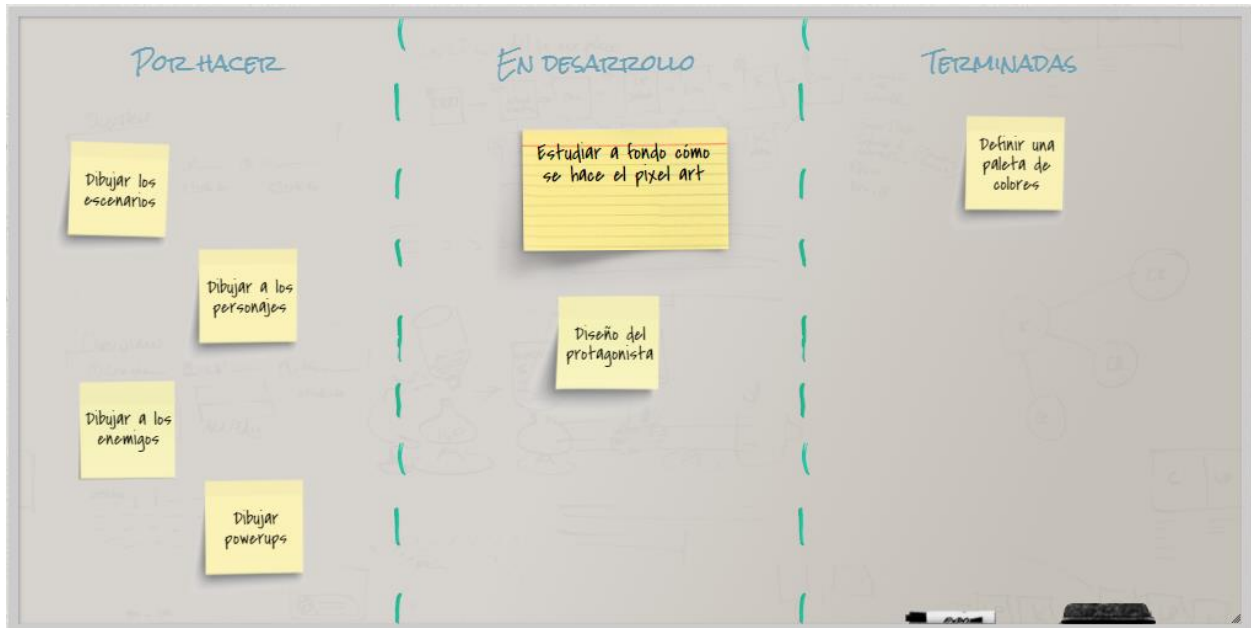
- Analizar el estilo artístico de otros videojuegos para tener referencias
- Organizar una lluvia de ideas para tener en mente la historia del videojuego más clara.

### Objetivos para cumplir las metas fuera del juego

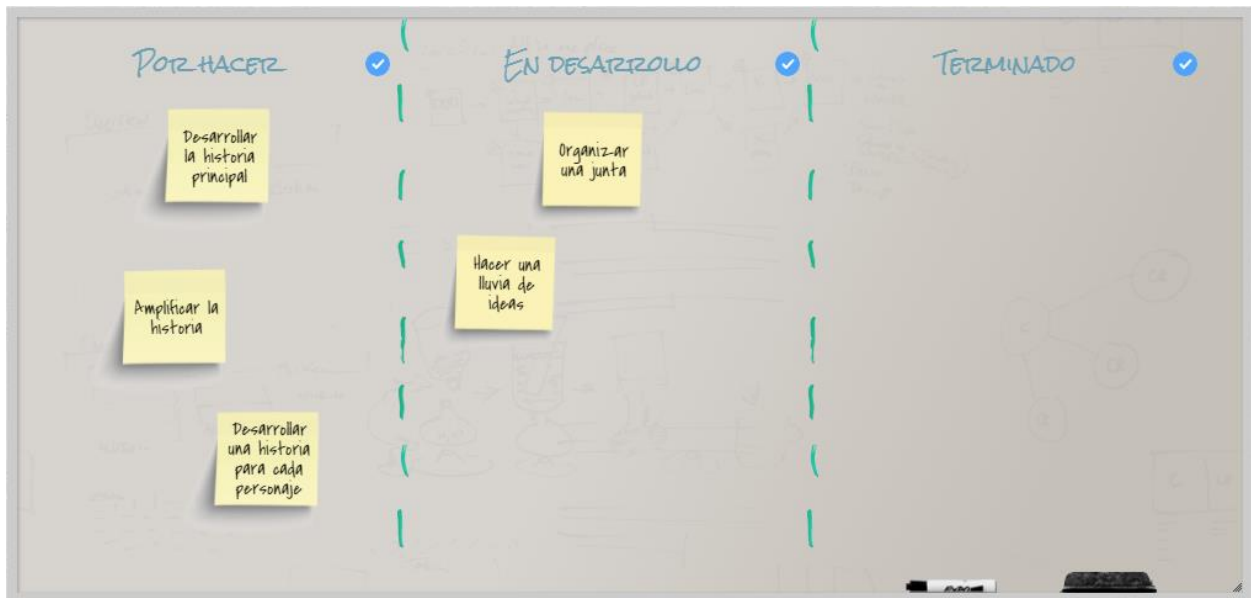
- Interactuar con los fans en Instagram y Facebook, ya que serán las principales redes sociales que usar para promocionar el videojuego.
- Mantener una buena comunicación entre todo el equipo para evitar retrasos a causa de problemas de comunicación.

## Metodología Scrum

### Sprint para *Arte*



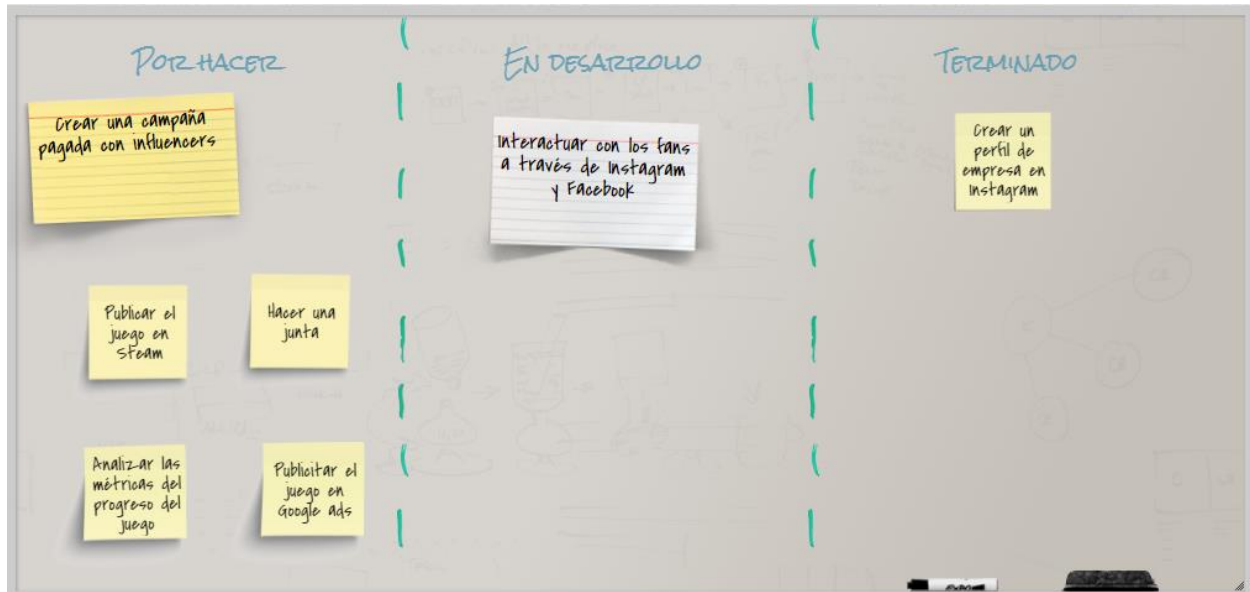
### Sprint para *Historia*



## Sprint para *Mecánicas*



## Sprint para *Fuera del juego*



## Diagrama de gantt

Actividades	Cronograma															
	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Fecha de inicio																
Sprints para <i>dentro del juego</i>																
Spring para arte																
Estudiar el pixel art																
Definir una paleta de colores																
Diseño del protagonista																
Dibujar los escenarios																
Dibujar a los personajes																
Dibujar a los enemigos																
Diseñar los powerups																
Spring para la historia																
Organizar una junta																
Hacer una lluvia de ideas																
Desarrollar la historia principal																
Crear una historia para cada personaje																
Amplificar la historia																
Spring para las mecánicas																
Empezar la producción de las cinemáticas																
Agregar carteles para																

[illegible]

## Conclusión

Desarrollar un videojuego puede ser una tarea titánica, sin embargo, para no agobiarse con tantas tareas es una excelente idea planificar las actividades por hacer. Esta es una poderosa herramienta que incrementa la eficacia y productividad; esto se puede incrementar utilizando metodologías. Ya vimos la metodología Agile, Scrum, Kanban y Waterfall. Cada una con sus ventajas y desventajas. Son herramientas increíbles, ayudan a agilizar las tareas entre cada uno de los miembros del equipo.

Las metodologías que atraparón mi atención fue la de Scrum y Kanban. La facilidad con la que se puede aplicar estas metodologías es impresionante. Empezaron a utilizarse en el desarrollo de software, no obstante, debido a su facilidad de uso se pueden emplear en cualquier actividad. Para este caso tenemos que desarrollar un proyecto de un videojuego, sin duda yo escogería la metodología Scrum, esto por lo anterior mencionado.

No tenía idea de la existencia de estas metodologías y terminé abrumado de tanta información y es que a pesar de ser sencillas de utilizar tienen que ser aplicadas con un personal calificado para trabajos profesionales. Como lo es un Scrum master. Me agradó que haya distintos roles en este ciclo o como son llamados sprints. Veo que los tiempos en estos proyectos son reducidos y eso es lo que admiró de esta metodología.

En mi día a día suelo organizarme mediante una lista de tareas, algo mucho más sencillo que estar usando estas metodologías y me es funcional. Eso sí, sería una mala idea empezar a usar estas metodologías para hacer el doble de cosas en la mitad de tiempo. Hay que ser más productivos en estos días donde el trabajo remoto es esencial en nuestros días.