

# Producción de videojuegos

Albert Roig



Albert Roig  
VP Engineering en Incubio  
Scrum Master  
Head of Producción in GameBCN

[Albert.roig@gmail.com](mailto:Albert.roig@gmail.com)  
@roig\_albert

# Definición Productor de videojuegos

- Un **productor de videojuegos** es la persona que se encarga de supervisar el desarrollo de un videojuego.

# Diferencias entre una buena producción y una mala producción

- Mala producción:
  - Sobrecargas de trabajo.
  - Gente parada por no estar bien coordinados.
  - Diferentes niveles de calidad.
  - Generación de más bugs.
  - Incumplimiento de fechas de entrega.



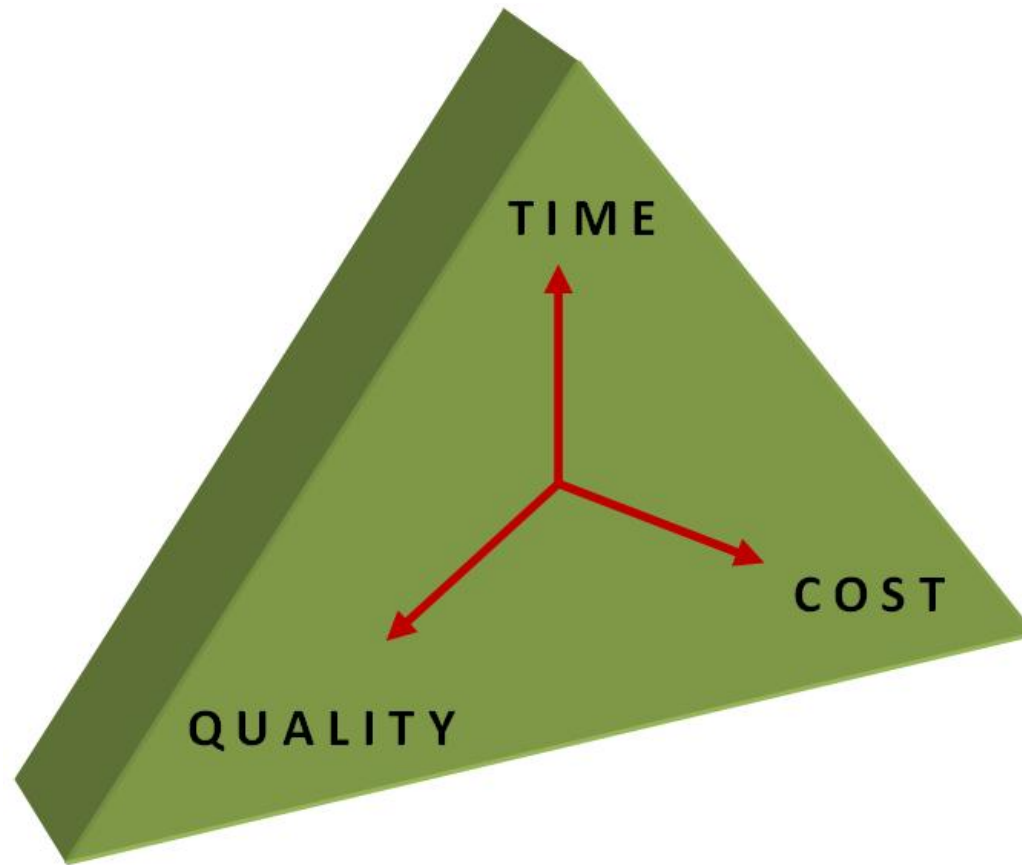
# Diferencias entre una buena producción y una mala producción

- Buena producción:
  - Cargas equilibradas de trabajo.
  - Mismo nivel de calidad.
  - Generación de menos bugs.
  - Más testing.
  - Cumplimiento de fechas de entrega.

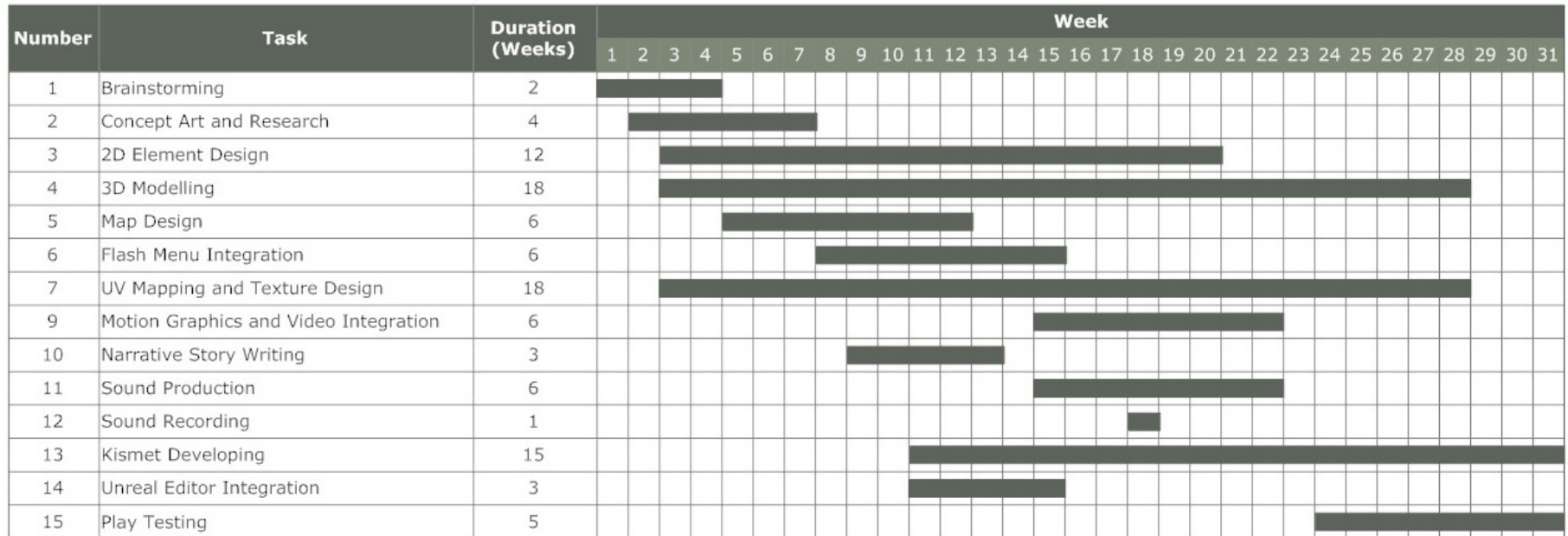
# Responsabilidades del Productor

- Servir de enlace entre el equipo de desarrollo y los interesados superiores (la distribuidora o el personal ejecutivo)
- Supervisar el desarrollo creativo (arte y diseño) y técnico (programación) del juego
- Asegurar que las entregas sean a tiempo
- Cumplir en tiempo, calidad y presupuesto.

# Productor como Project Manager



# Productor como Project Manager





# Productor como Líder del equipo

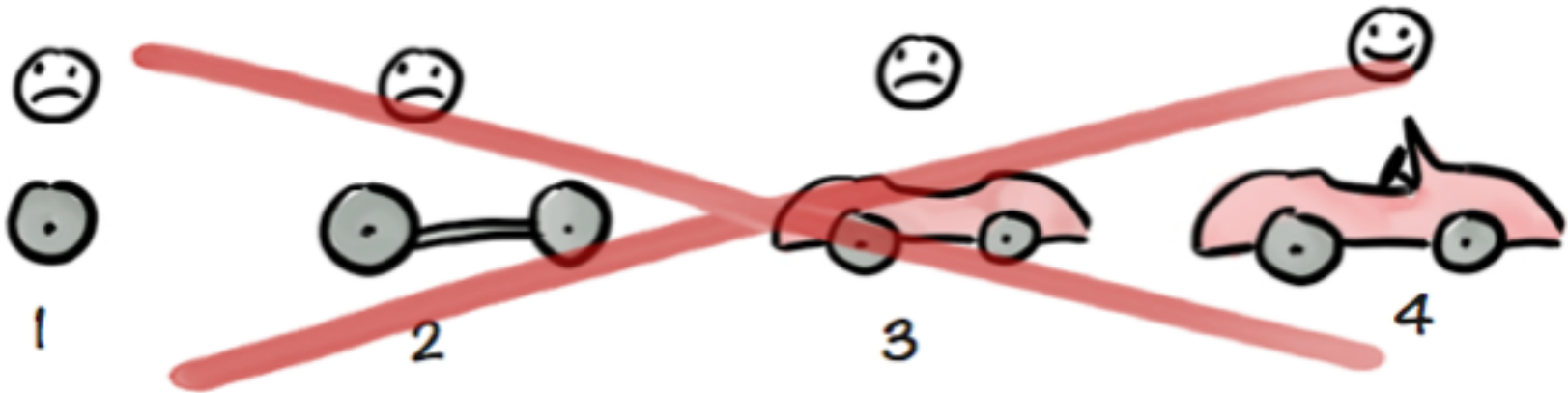
- Motivar al equipo.
- Comunicar (no solo con palabras).
- Dar ejemplo.
- Escuchar al equipo.
- Ayudar y apoyar al equipo.
- Resolver los conflictos.

# Metodologías de control

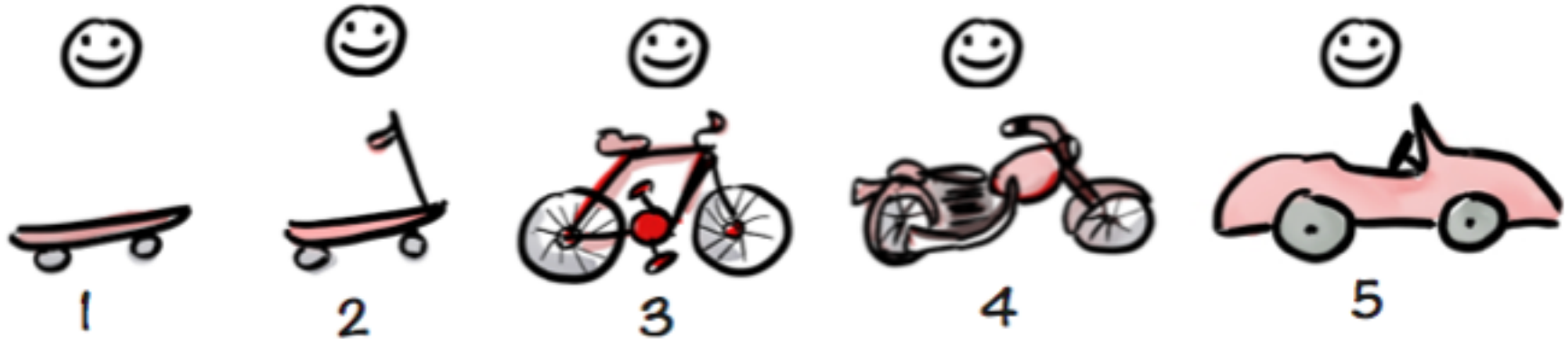
- Gantt para la Visión Global.
- Adaptación de Scrum para el día a día.

# Scrum

Not like this....



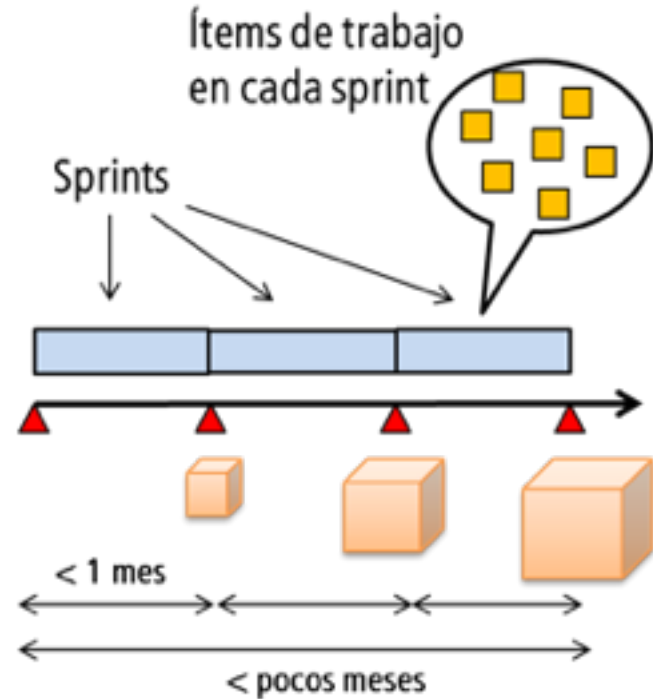
Like this!



## Plan Tradicional



## Plan Ágil



Fuente: <http://agilismoatwork.blogspot.com.es/2014/03/7-diferencias-entre-una-planificacion.html>

# Scrum

- Es un proceso empírico.
- Las iteraciones (Sprint) tiene duración fija (2, 4, 6 semanas).
- Durante el sprint, no se cambia su alcance comprometido.
- Tras cada iteración, se entrega una parte “funcionando” del producto.
- Los recursos, tiempo y calidad no varían, el alcance sí.

# Valores de Scrum

- **Foco:** El equipo se concentra en las historias del Sprint.
- **Corage:** El SM y el Product Owner muestran coraje al defender el Sprint Backlog.
- **Principio de transparencia:** El Sprint Backlog muestra en todo momento el trabajo planificado y listo.
- **Commitment:** El equipo se compromete con su estimación de Sprint Backlog.
- **Respect:** Se respeta la autonomía y el trabajo de todos los roles.



What the customer said



What was understood



What was planned



What was developed



What was described by the business analyst



What was documented



What was deployed



The customer paid for...



How was the support



What the customer really needed



# Roles de Scrum

- Product Owner.
- Scrum Master.
- Development Team.
- Scrum Team.

# Product Owner

- El Product Owner es el responsable de maximizar el valor del producto y del trabajo del Development Team.
- El Product Owner es una única persona, no un comité.

# Product Owner

- **Expresar claramente** los elementos de la **Product Backlog**;
- **Ordenar** los elementos en la **Product Backlog** para alcanzar los objetivos y misiones de la mejor manera posible;
- **Optimizar** el valor del **trabajo** desempeñado por el **Development Team**;
- Asegurar que la **Product Backlog** es **visible, transparente y clara para todos**
- Asegurar que el **Development Team entiende** los elementos de la **Product Backlog** al nivel necesario.
- Decide si pasar algo o no a producción; idealmente es él quien sube a producción (automatización)

# Scrum Master

- Ayudar a entender y seguir Scrum al equipo y a los demás actores.
- Es el garante de Scrum.
- Puede ser una persona del Development Team.

# Scrum Master

<https://www.youtube.com/watch?v=P6v-I9VvTq4> - t=162

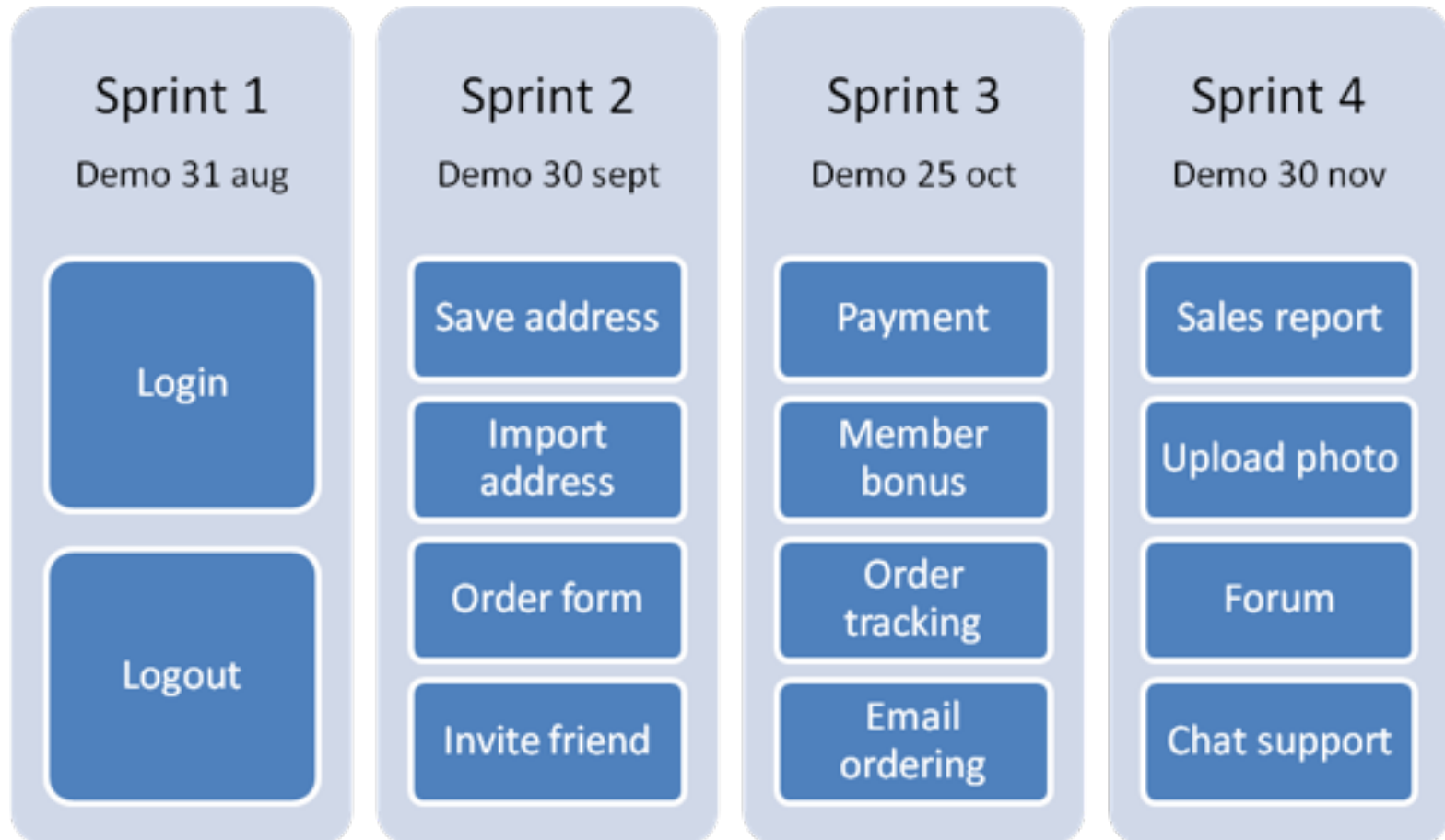
# Development Team

- Responsabilidad:
  - Producir los incrementos del producto entregables al final de los sprints.
- Características:
  - Todos los roles necesarios para realizar las tareas del Sprint.
  - Autoorganizado.

# Sprint

- Es un bloque de tiempo (time-box) de un mes o menos durante el cual se crea un incremento de producto “Terminado”, utilizable y potencialmente desplegable.

# Ejemplo





# Durante el Sprint

- **No** se realizan **cambios**.
- Los objetivos de **calidad no disminuyen**
- La comunicación entre el Product Owner y el Development Team solo tiene una dirección:  
Development Team -> Product Owner

# Sprint

<https://www.youtube.com/watch?v=P6v-l9VvTq4-t=56>

# Sprint Meetings

- Sprint Planning
- Daily
- Sprint Review
- Sprint Retrospective

# Sprint Meetings



# Sprint Planning

- El objetivo es planificar el trabajo a realizar durante el Sprint
- Parte 1:
  - ¿Qué se hará en el Sprint? Participa el Product Owner y el Development Team
  - Se estima la parte del Product Backlog que puede realizarse con el tiempo (Sprint) y recursos (tamaño del equipo) disponibles
- Parte 2:
  - ¿Cómo se hará? Participa sólo el Development Team
  - El alcance del Sprint se analiza y descompone en tareas más pequeñas (4..8 horas) y se consensúa la estrategia para realizarlas

# Daily Meeting

- Objetivo
  - El equipo da seguimiento a su trabajo, se coordina y planifica el trabajo a realizar durante la jornada.
- Duración Máxima: 15 minutos (¡y de pie! Y mismo lugar/hora)
- El equipo se coordina explicando cada miembro:
  - ¿Qué hiciste ayer?
  - ¿Qué harás hoy?
  - ¿Qué obstáculos has tenido o tendrás?

# Daily Meeting

<https://www.youtube.com/watch?v=P6v-l9VvTq4-t=56>

# Sprint Review

- Objetivo
  - Revisar y validar el resultado del Sprint.
- Actividades
  - Hacer una demo.
  - Revisar qué fue bien, qué fue mal y como se reaccionó.
  - Revisar el cumplimiento de la planificación.



# Sprint Retrospective

- Objetivo
  - Aprender de lo que ha ido mal para mejorar en el próximo sprint.
- Participa el Development Team
- Identificar areas de mejora y poner un plan de acción para mejorarlo.

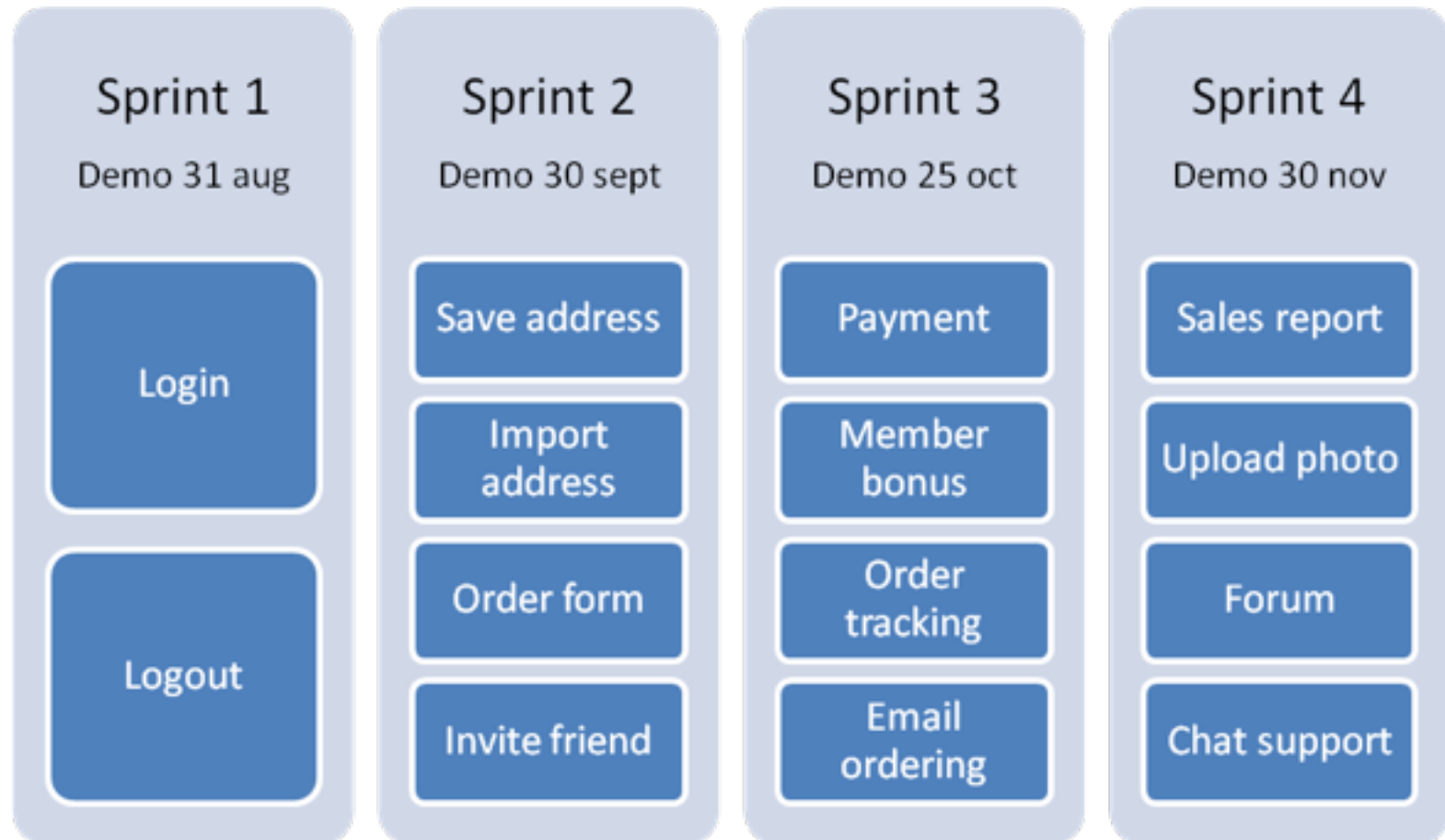
# Artefactos

- Sprint Goal
- Product Backlog
- Sprint Backlog
- Historias de usuario
- Definition of Done
- Kanban Board
- Burndown

# Sprint Goal

- Es una meta establecida para el Sprint que puede ser alcanzada mediante la implementación del Product Backlog.
- Focaliza al equipo a conseguir resultados en el Sprint.

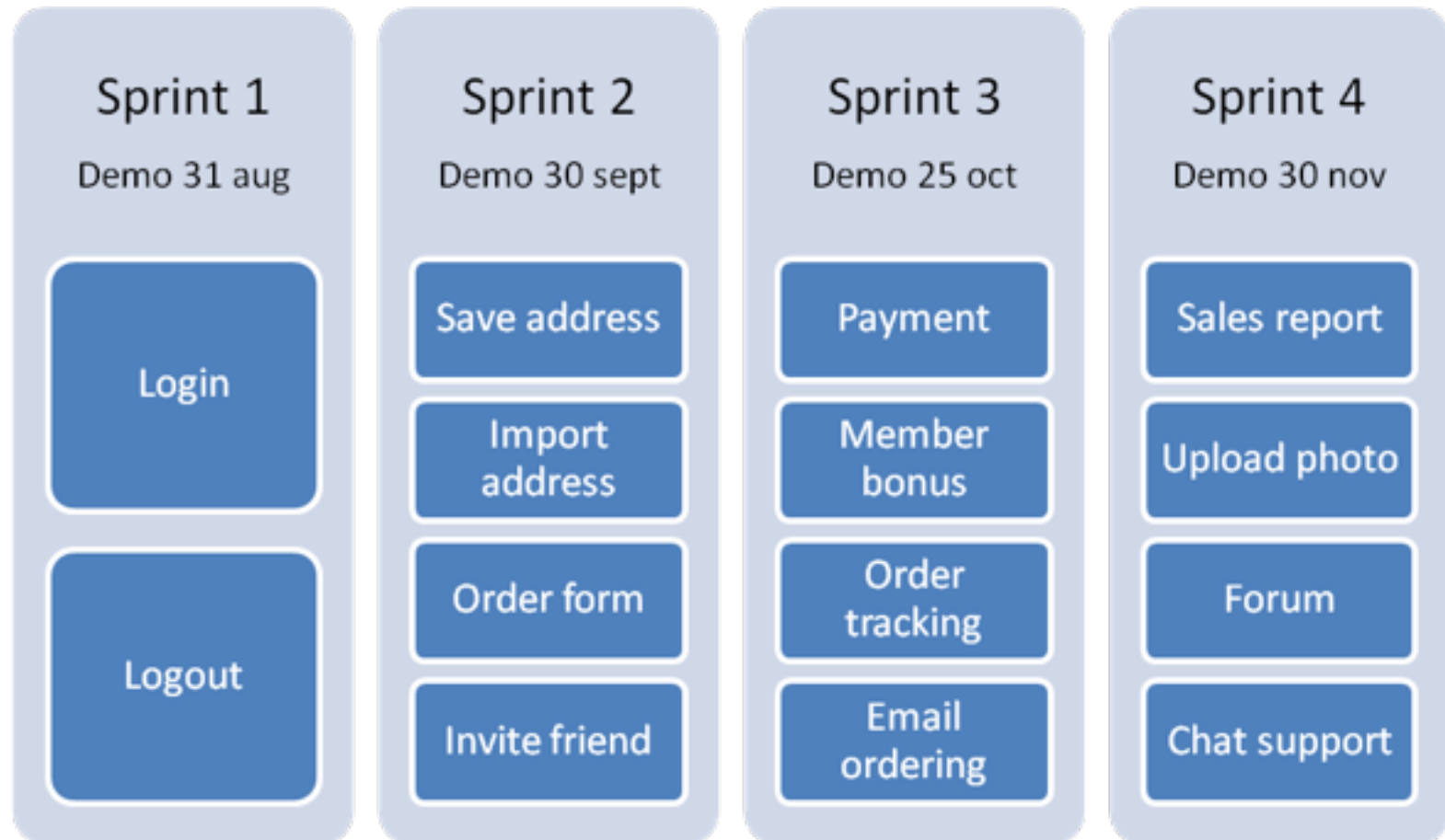
# Ejemplo



# Product Backlog

- Es una lista ordenada de todo lo que podría ser necesario en el producto.
- El Product Owner es el responsable de actualizar y mantener el Product Backlog, definido y ordenado.

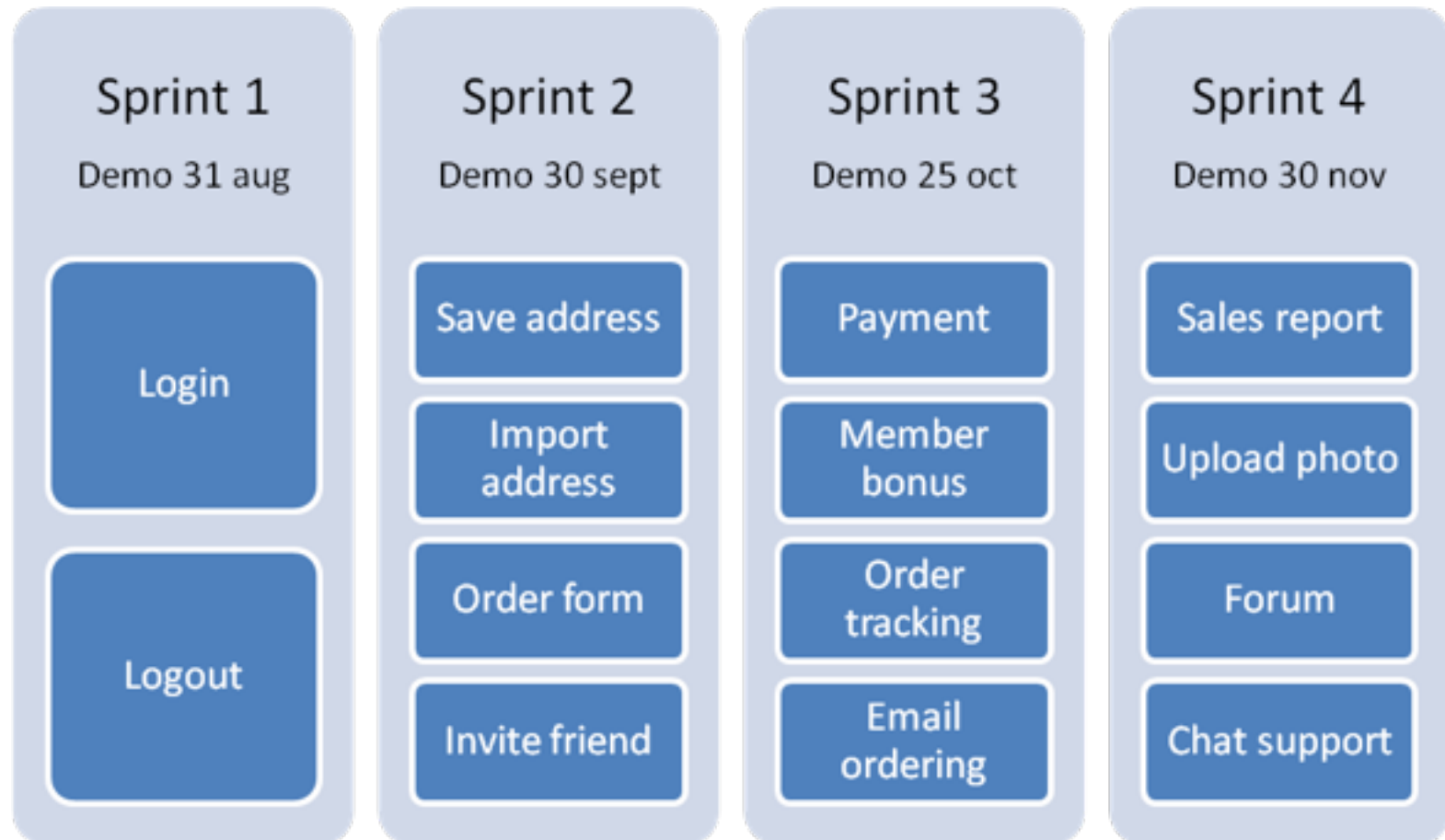
# Ejemplo



# Sprint Backlog

- Listado de funcionalidades del Product Backlog que se van a implementar en ese Sprint.

# Ejemplo





# Historia de usuario

- Definición de una funcionalidad en alto nivel.
- Formato: Como **<rol>** quiero **<funcionalidad>** para **<beneficio de negocio esperado>**
- Puntos de historia.

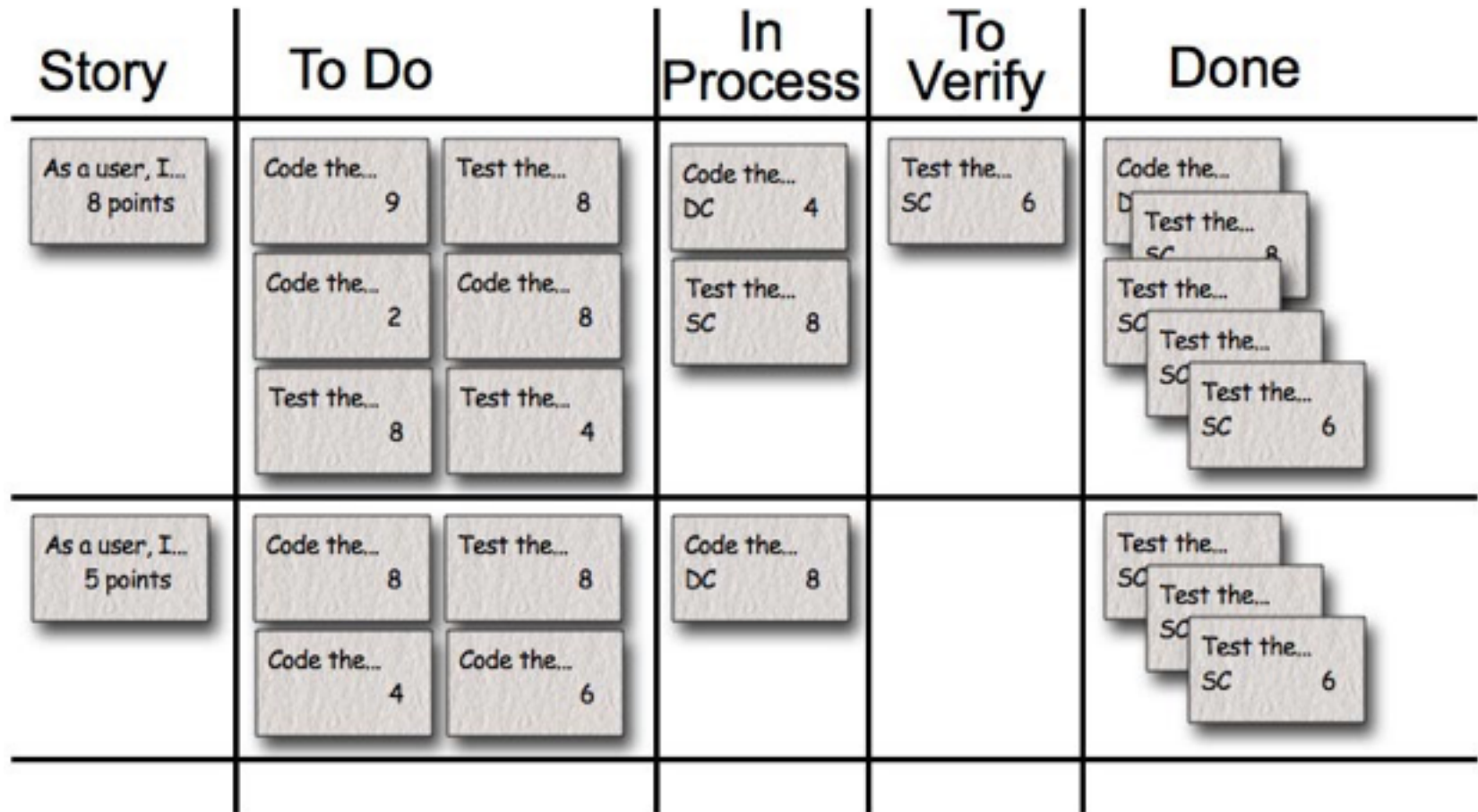
# Definition of Done

- Es un acuerdo del Development Team para definir que condiciones tiene que cumplir una historia de usuario/tarea para darse por finalizada.

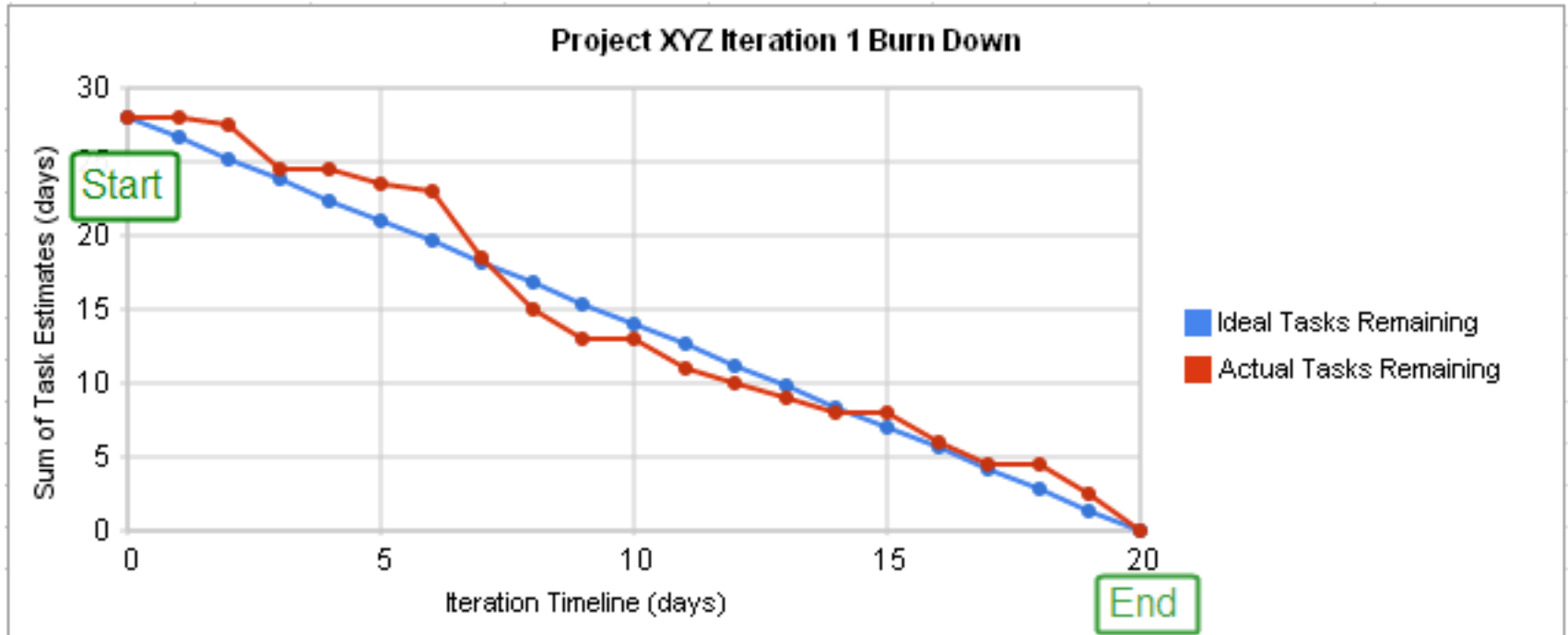
# Definition of Done

<https://www.youtube.com/watch?v=P6v-l9VvTq4-t=116>

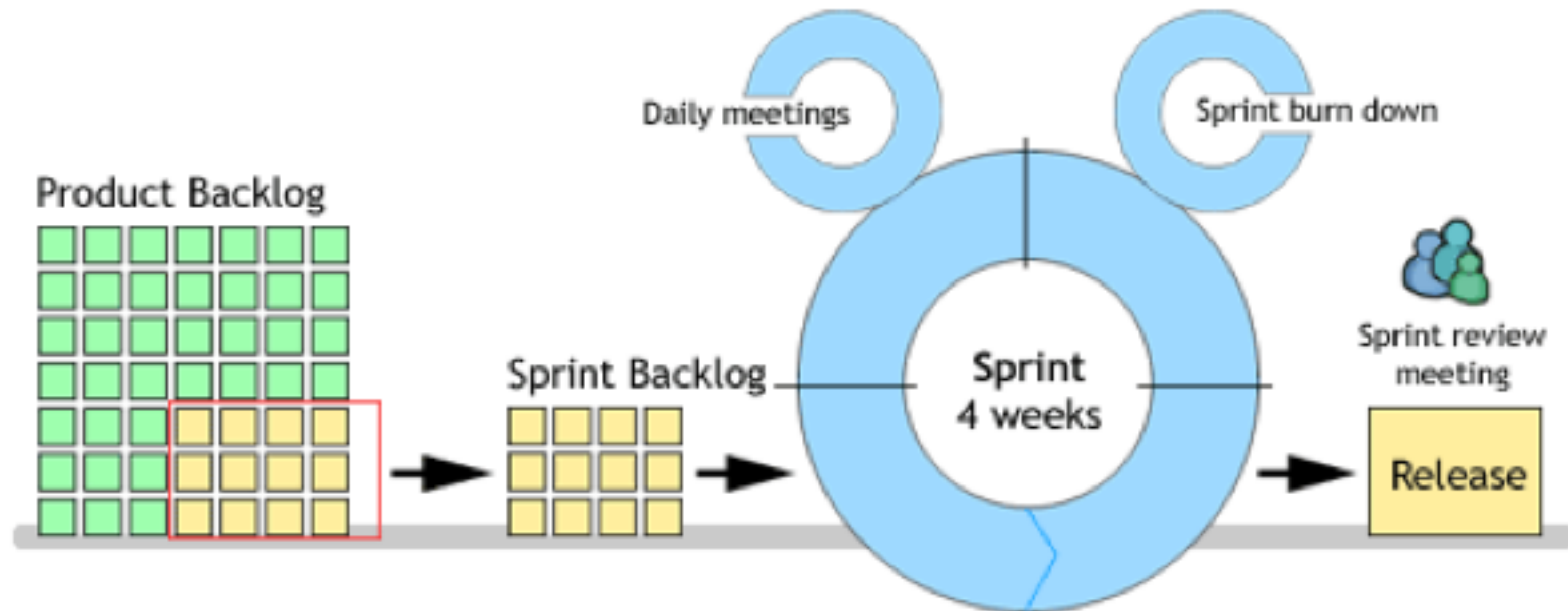
# Kanban Board



# Burndown



# Resumen



# ¿Preguntas?

# Adaptaciones a Videojuegos

- Roles
  - Product Owner
  - Scrum Master
  - Team Development
- Backlog
- Meetings



# Herramientas de software

- Scrum
  - Atlassian Jira.
  - Trello
  - Hacknplan (Scrum in Gaming).
- Gantt
  - Microsoft Project
  - GanttProject

# Scrum - Jira

Twin Souls: The path of Shadows

## Backlog

Board View in Tempo

QUICK FILTERS: Only My Issues Admin David León Álvaro Muñoz Eduard Soler Ciro Oduber Pere Rius Laura Sagol David Macià Jordi Comas Xavi Blay

Xavi Durà Escenario Concept Animación Sin asignar ... Show fewer

VERSIONS

EPICS

All issues

▼ Sprint 27 95 issues - 165h 340.3h 184.75h

25/Apr/16 6:21 PM • 13/May/16 9:00 PM

Linked pages

✓	⇒ LW-1630 Planificación Sprint 27	7h
✓	⇒ LW-1695 Cinemática Final1: Pulir animaciones Sprint 27	24h
✓	⇒ LW-1696 Cinemática Final1: Cámaras	20h
✓	⇒ LW-1697 Cinemática 4.3.1: Pulir animaciones	6h
✓	⇒ LW-1698 Cinemática 4.3.1: Cámaras	3h
✓	⇒ LW-1699 Cinemática 4.3.2: Pulir animaciones	6h
✓	⇒ LW-1700 Cinemática 4.3.2: Cámaras	3h
✓	⇒ LW-1701 Cinemática 4.1.1: Pulir animaciones	6h
✓	⇒ LW-1702 Cinemática 4.1.1: Cámaras	3h
✓	⇒ LW-1704 Cinemática 4.2.1: Pulir animaciones	6h
✓	⇒ LW-1635 QA Build Sprint 26	3h

# Scrum - Jira

incubio Dashboards Projects Issues Tempo Boards Structure Portfolio CRM Dataplane Reports Create Search ? ⚙️

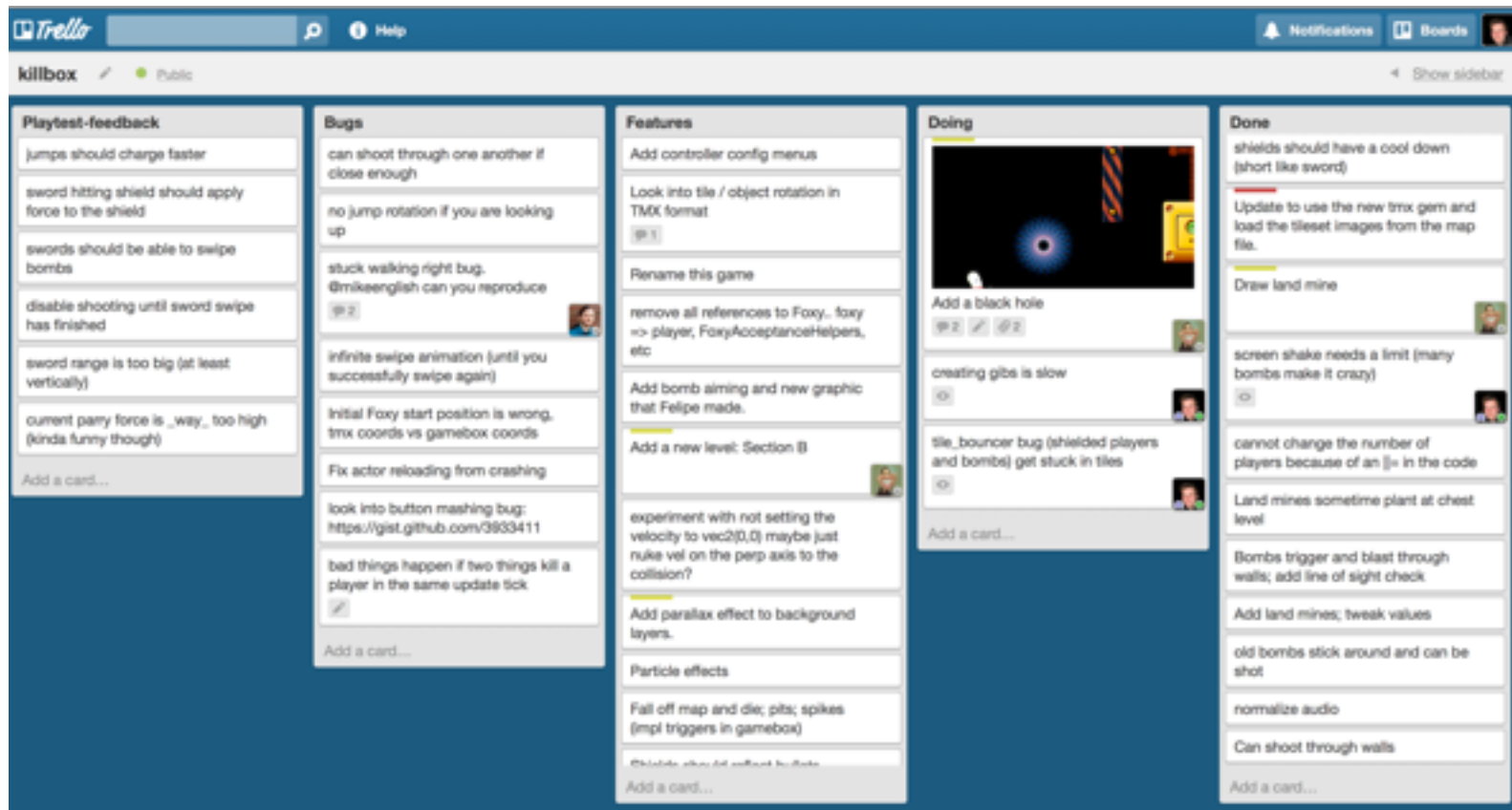
Twin Souls: The path of Shadows Sprint 27 ⌚ 3 days remaining Complete Sprint Board View in Tempo

QUICK FILTERS: Only My Issues Admin David León Álvaro Muñoz Eduard Soler Ciro Oduber Pere Rius Laura Sagol David Macià Jordi Comas Xavi Blay Xavi Durà

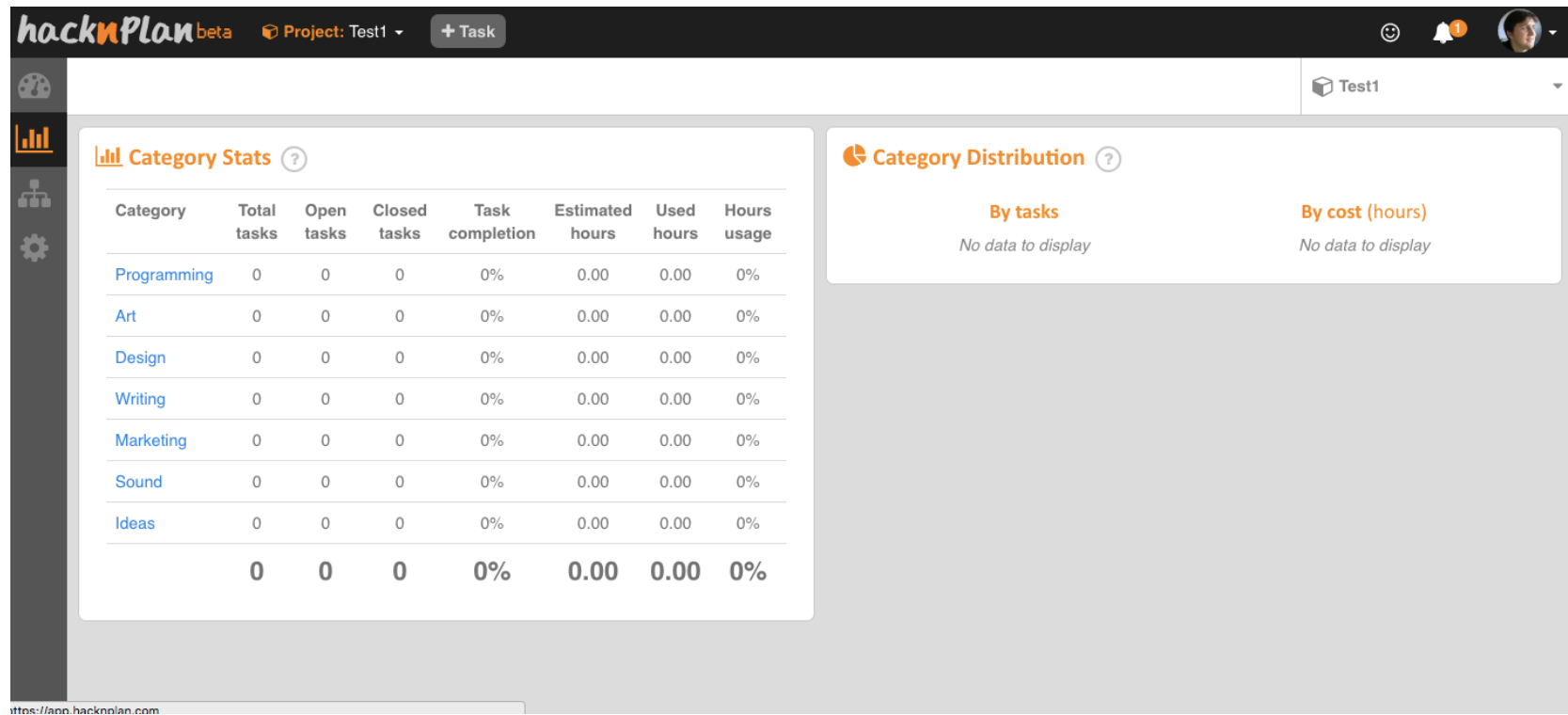
Escenario Concept Animación Sin asignar ... Show fewer

28 To Do	26 In Progress	2 Blocked	17 To review	34 Done
<div><input checked="" type="checkbox"/> LW-1638 TO-DO 2 sub-tasks CLONE - Level Design 4-2</div> <div></div>			<div><input checked="" type="checkbox"/> LW-1639 5h ⇒ Revisión Playground 02</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> LW-1640 20h ⇒ CLONE - Playground 03</div>	
<div><input checked="" type="checkbox"/> LW-1682 TO-DO 10 sub-tasks CLONE - CLONE - Cinemática Final4: Particles</div> <div></div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> LW-1685 2h ⇒ CLONE - CLONE - Onda sombría</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> LW-1690 2h ⇒ CLONE - CLONE - Aparecer Kibo + Leap luz</div>		<div><input checked="" type="checkbox"/> LW-1684 1h ⇒ CLONE - CLONE - Destello Kibo</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> LW-1687 2h ⇒ CLONE - CLONE - Aragami brazo luz</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> LW-1683 2h ⇒ CLONE - CLONE - Choque partículas KameSombras2 contra escudo Dragon</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> LW-1686 2h ⇒ CLONE - CLONE - Choque banana Ryo contra Yami</div>

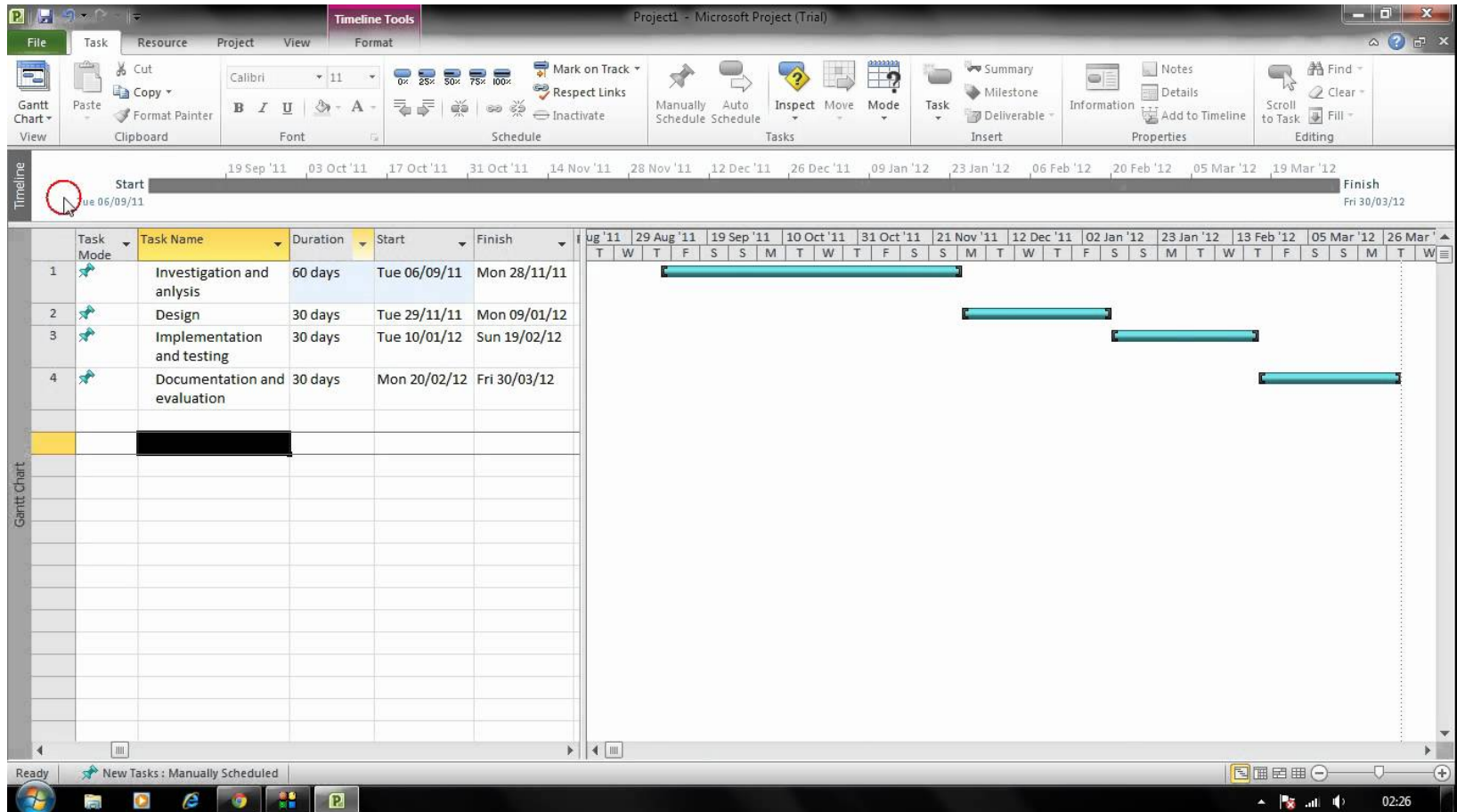
# Scrum - Trello



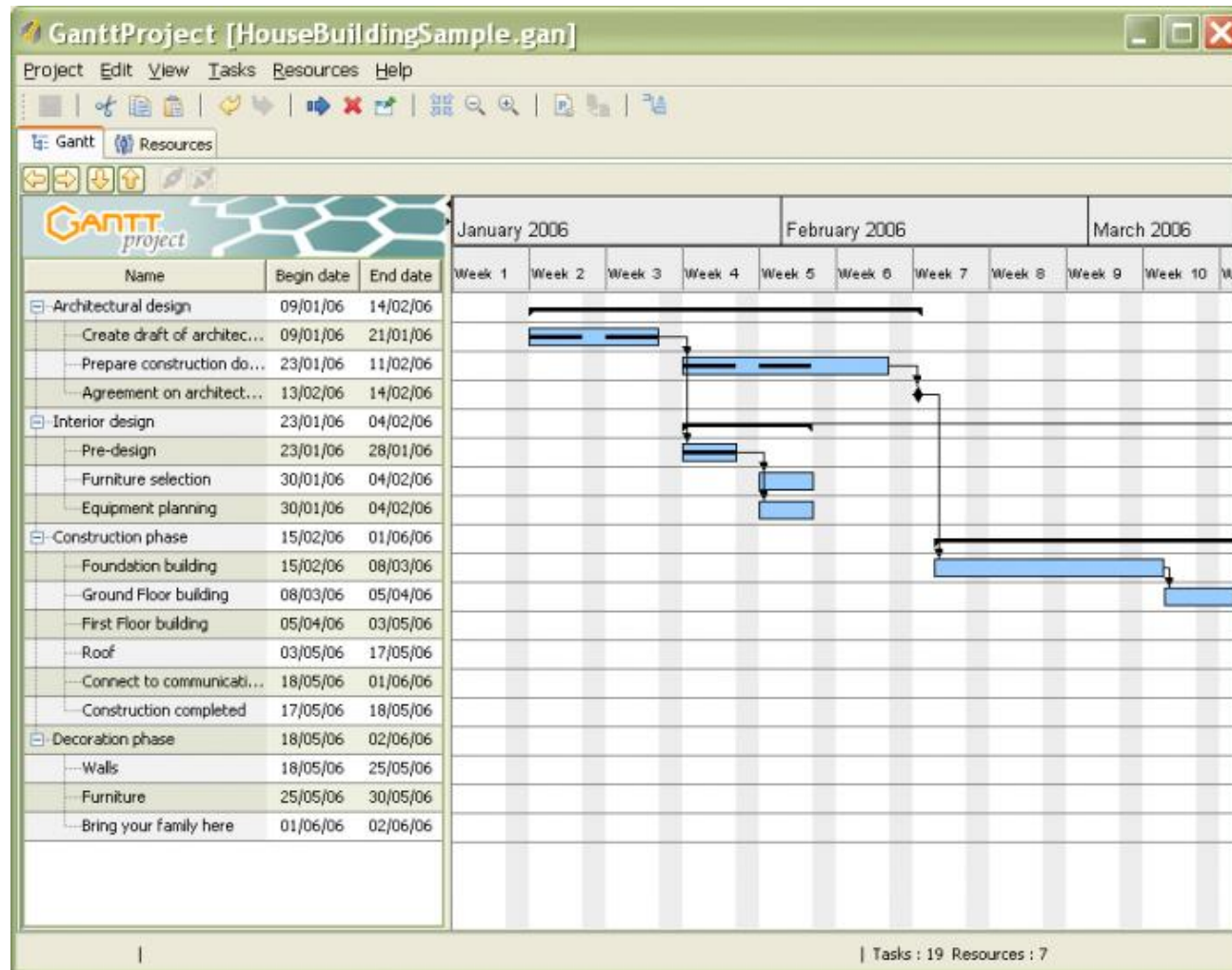
# Scrum - HacknPlan



# Gantt – Microsoft Project



# Gantt – Gantt Project



# ¿Preguntas?