

Semana 2 (15–19 septiembre) — Diseño conceptual y modelo de negocio**Meta de la semana:**

- **Borrador de GDD** (narrativa, personajes, escenarios, mecánicas, core loop, UI/UX, accesibilidad).
- **Canvas preliminar** (propuesta de valor, segmentos, canales, relaciones, ingresos/costos, recursos/actividades/aliados).
- **Selección argumentada del motor** (Unity/Godot/otro) y herramientas.
- **Planeación ágil** (tablero Kanban/Scrum + backlog priorizado).

Entrega oficial: docs/GDD_borrador_v1.pdf + docs/Canvas_v1.pdf + docs/SeleccionMotor_y_Herramientas_v1.pdf + **captura** del tablero ágil.

1) Líder de Proyecto (Alinea las 3 asignaturas)**Tareas clave**

- Coordinar versión 1 del **cronograma** y habilitar tablero ágil (Scrum o Kanban).
- Definir **ceremonias** de la semana (daily 10 min, revisión viernes).
- Publicar la **matriz de responsables** por capítulo del GDD y cada bloque del Canvas.
- Consolidar el **paquete de entrega** y validar coherencia entre GDD–Canvas–Motor.

DoD (Definition of Done)

- Tablero ágil activo con columnas (Por hacer / En progreso / En revisión / Hecho).
- Backlog con al menos 15 ítems priorizados y due dates.
- Minuta de revisión del viernes con acuerdos y próximos pasos.

Evidencias

- docs/Plan_Semana2_minuta.pdf
- Captura del tablero (GitHub Projects/Jira/Trello).

2) Diseñador(a) de Videojuego (Creación de Videojuegos)**Tareas clave**

- Redactar **GDD (v1)** con mínimo:
 1. **Resumen** y público objetivo (edad, motivaciones, sesiones de juego).

2. **Core loop** (diagrama simple entrada→acción→retroalimentación→progreso).
 3. **Mecánicas** (movimiento, retos, progresión, feedback audiovisual).
 4. **Controles** (PC/Android), **UI/UX** (flujo de pantallas, HUD), **accesibilidad** (colores, subtítulos, opciones).
 5. **Mundo y niveles** (mapa/esquemas), **personajes** (fichas con rol y rasgos).
 6. **Arte y audio** (moodboard, estilo, tono sonoro).
- Preparar **wireframes** de pantallas clave (menú, gameplay, resultados).

DoD

- GDD v1 completo, consistente y apto para prototipar.
- 3–5 wireframes exportados a PNG/PDF.

Evidencias

- docs/GDD_borrador_v1.pdf
- docs/wireframes/... (PNG/PDF)

3) Programador(a) Principal (Creación de Videojuegos + Gestión del Proceso)

Tareas clave

- Elaborar **matriz de decisión del motor** (Unity vs Godot u otro):
 - Soporte plataforma objetivo, pipeline 2D/3D, curva de aprendizaje, rendimiento, CI/CD, licenciamiento, exportación a Android/PC, comunidad/recursos.
- Proponer **estructura técnica inicial** del proyecto (carpetas, escenas, namespaces, estándares de código).
- Definir **convenciones** (nombres de escenas y prefabs, input, prefijos scripts).
- Coordinar con DevOps requisitos de **build** y artefactos.

DoD

- Documento comparativo del motor con **puntuación y justificación** de la elección.
- docs/Guia_EstandaresCodigo_v1.pdf + docs/Estructura_Proyecto_v1.pdf.

Evidencias

- docs/SeleccionMotor_y_Herramientas_v1.pdf (incluye matriz y decisión)

4) Gestor(a) DevOps (Gestión del Proceso)

Tareas clave

- Habilitar **tablero ágil** (si no está) y **plantillas**: issue, PR, bug, historia de usuario.
- Definir **flujo Git**: ramas (main, develop, feature/*), política de PR y **convencional commits**.
- Borrador del **pipeline CI** (aunque se active la próxima semana):
 - Etapas: **build** (placeholder), **pruebas unitarias** (placeholder), **análisis estático** (opcional), **artefacto**.
- Activar **Git LFS** (assets) si aplica y **CODEOWNERS**.

DoD

- Repositorio con carpetas base (/docs, /src, /assets, /tests) y **plantillas**.
- Documento de **estrategia Git & CI**.

Evidencias

- docs/Estrategia_Git_CI_v1.pdf
- Captura del pipeline en configuración (aunque tenga jobs placeholder).

5) Especialista en Negocio y Mercado (Integradora)

Tareas clave

- **Business Model Canvas v1** con foco en:
 - **Propuesta de valor** (dolor/ganancia del jugador), **segmentos**, **canales** (distribución/prueba), **relación**, **ingresos** (si aplica), **costos**, **recursos/actividades/aliados**.
- Formular **3–5 hipótesis** de problema–solución y **métricas** para validación (se usarán en semana 3).
- Borrador del **perfil de usuario** (proto–persona) y escenario de uso (1–2).

DoD

- Canvas claro y coherente con el GDD.
- Lista de hipótesis + métricas de validación (éxito/fracaso).

Evidencias

- docs/Canvas_v1.pdf
- docs/Hipotesis_yMetricas_v1.pdf

6) QA / Tester (Gestión del Proceso + Creación de Videojuegos)

Tareas clave

- Proponer **criterios de aceptación** derivados del GDD (jugabilidad, accesibilidad, flujo).
- Preparar **plantilla de caso de prueba** y **plantilla de bug** (prioridad, pasos, esperado/obtenido, evidencia).
- Definir **heurísticas** de usabilidad a emplear (p. ej., Nielsen) y **lista de chequeo** de accesibilidad inicial.
- Alinear con DevOps la incorporación de las plantillas al repositorio (issue templates).

DoD

- Documento de **estrategia de pruebas inicial** + plantillas publicadas en /docs y como *issue templates*.

Evidencias

- docs/Estrategia_QA_inicial_v1.pdf
- docs/plantillas/bug_template.md, docs/plantillas/testcase_template.md