**Actividad didáctica**

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre de la actividad | *Product Backlog & Sprint Backlog* |
| Objetivo de la actividad | Priorizar la pila del *Product Backlog* y el *Sprint Backlog* para llevar a cabo las iteraciones del desarrollo de un videojuego. |
| Descripción | A continuación encontrará una mezcla de actividades y casos de uso de los usuarios que deberá tener en cuenta como diseñador y desarrollador de un videojuego. Para ello, deberá organizar de manera priorizada en cada fila lo que corresponda al *Product Backlog* y al *Sprint Backlog* para llevar a cabo las iteraciones. |

**Actividades y casos de uso:**

* Quiero que los jugadores puedan crear una cuenta de usuario.
* Conectar con un soporte que contenga las preguntas frecuentes sobre la utilización del juego.
* Diseñar el menú de opciones para que los jugadores puedan navegar en el juego.
* Proceso completo para pasar de un nivel a otro.
* Quiero que los jugadores accedan a los anuncios.
* Verificar las funcionalidades del juego a través de pruebas piloto con jugadores potenciales.
* Deseo que se pueda diligenciar un formulario para expresar cualquier inconformidad o sugerencia para mejorar el juego.
* Compartir el juego con amigos a través de las redes sociales.
* Quiero que el jugador pueda cambiar la apariencia del personaje principal.
* Quiero que el jugador gane dinero en el juego.
* Mis clientes podrán comprar herramientas de apoyo para pasar cada nivel.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Product Backlog* priorizado |  | *Sprint Backlog* priorizado |
| 1. |  | 1. |
| 2. |  | 2. |
| 3. |  | 3. |
| 4. |  | 4. |
| 5. |  | 5. |
| 6. |  |  |

**Solución**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Product Backlog* priorizado |  | *Sprint Backlog* priorizado |
| 1. Quiero que los jugadores puedan crear una cuenta de usuario. |  | 1. Diseñar el menú de opciones para que los jugadores puedan navegar en el juego. |
| 1. Quiero que el jugador pueda cambiar la apariencia del personaje principal. |  | 2. Proceso completo para pasar de un nivel a otro. |
| 1. Mis clientes podrán comprar herramientas de apoyo para pasar cada nivel. |  | 3. Conectar con un soporte que contenga las preguntas frecuentes sobre la utilización del juego. |
| 1. Quiero que el jugador gane dinero en el juego. |  | 4. Compartir el juego con amigos a través de las redes sociales. |
| 1. Quiero que los jugadores accedan a los anuncios. |  | 5. Verificar las funcionalidades del juego a través de pruebas piloto con jugadores potenciales. |
| 1. Deseo que se pueda diligenciar un formulario para expresar cualquier inconformidad o sugerencia para mejorar el juego. |  |  |