

“Testing” en videojuegos y emprendimiento tecnológico

Breve descripción:

Dentro de este componente formativo, el aprendiz aprenderá las diferentes técnicas para la realización de pruebas en videojuegos. Como se automatizan y los informes y correcciones que las mismas generan. Así mismo, dentro de este componente está el emprendimiento orientado a industria de videojuegos donde el aprendiz entenderá como puede monetizar sus proyectos y las diferentes alternativas que encontrará dentro del ámbito nacional e internacional.

Tabla de contenido

Introducción	1
1. ¿Por qué es necesario probar los juegos?	3
1.1. Tipos de técnicas de pruebas de juegos	3
1.2. Métodos de prueba de juegos	6
1.3. ¿Qué es la automatización de pruebas de juegos?	9
1.4. ¿Qué hacen los QA “testers” de juegos?	10
1.5. ¿Cómo funciona la prueba de juegos?	11
1.6. Métricas clave de las pruebas funcionales de control de calidad	12
1.7. Informes de errores	13
1.8. Tipos principales de métodos de prueba de juegos	14
1.9. Cómo funcionan las pruebas en diferentes plataformas	15
2. Cómo iniciar las pruebas o “testing” en un videojuego	18
3. Utilizando el “Framework Test Runner” – “Unit testing” en unity	21
4. Pruebas del sistema	31
5. Emprendimiento tecnológico	35
5.1. El proceso emprendedor	37
5.2. Identificación y evaluación de oportunidades de negocio	39
5.3. Monetización	40

Síntesis	43
Material complementario.....	44
Glosario	45
Referencias bibliográficas	46
Créditos	47

Introducción

Estimado aprendiz, continuando con este maravilloso aprendizaje, reflexione sobre lo siguiente: Antes de que una mariposa pueda tomar su primer vuelo, debe empujar y luchar para salir de un capullo. Sin este desafiante obstáculo, sería demasiado débil para sobrevivir en el mundo exterior. ¿Qué tiene esto que ver con las pruebas de juego? Bueno, como una mariposa, cada juego debe someterse a una prueba seria que lo fortalezca antes de lanzarlo al mundo. Por lo anterior le invitamos a revisar el siguiente video para identificar el contexto de aprendizaje de este componente formativo:

Video 1. Testeo y pruebas para videojuegos



[Enlace de reproducción del video](#)

Síntesis del video: Testeo y pruebas para videojuegos

Testeo y pruebas para videojuegos. En este componente formativo, abordaremos todo lo relacionado con el “testing” para los videojuegos. El “testing” o prueba es un paso elemental en la creación de los videojuegos, ya sean sencillos o complejos. Realizar este proceso disminuye el margen de error, optimizando así los recursos que se invierten, ya sean en diseño o desarrollo. Lo que se verá reflejado en disminución de tiempos y costos de producción. En este contenido, podrá conocer las pruebas de juegos desde todos los ángulos y comprender. Todas las variables que se requieren para producir videojuegos con un alto componente de calidad. ¡Bienvenidos!

1. ¿Por qué es necesario probar los juegos?

Las empresas de desarrollo de juegos deben invertir lo suficiente en las pruebas de los videojuegos para garantizar que el producto final no tenga errores o “bugs”. Eso haría decaer la experiencia del jugador y la parte central de los juegos es la experiencia del consumidor. Con una buena experiencia de usuario, un juego prosperará. Hay millones de juegos en la App Store y la Play Store, pero ser un ganador entre esta dura competencia requiere mucha paciencia y trabajo.

Con tantos juegos llegando al mercado diariamente, hay que ser diferente para destacar y dejar huella. Los niveles complejos no son suficientes para que los usuarios se enganchen a un juego y lo recomienden a sus amigos, ya que si el juego no funciona como los usuarios esperan, no tardarán en desinstalarlo y pasarse a otro.

1.1. Tipos de técnicas de pruebas de juegos

Los encargados de las pruebas de control de calidad en un estudio de videojuegos (QA, “Quality Assurance”) buscan los problemas y los puntos débiles que se pueden pulir antes de lanzar el producto al público, además, deben asegurarse, a través de diversas técnicas, que aspectos como la conectividad emocional con el juego o el nivel de diversión estén en óptimas condiciones.

A continuación, detallamos algunas de las técnicas más comunes utilizadas por los estudios de videojuegos y los QA “testers” especialistas en pruebas de control de calidad de juegos:

- **Pruebas de Funcionalidad.** La función de esta técnica de pruebas de juegos es comprobar si el videojuego funciona de acuerdo con las especificaciones. Algunos de los problemas que sigue la técnica de pruebas de funcionalidad son los gráficos genéricos, la interfaz, la estabilidad o los problemas mecánicos. Además, con esta técnica se pueden resolver errores como el “freezing”, el “crashing” o los bloqueos de progresión.
Los “testers” del juego están atentos a cualquier fallo gráfico en la interfaz, como gráficos ausentes, colores faltantes, problemas de ubicación o problemas de animación y recortes. Después de identificar todos los fallos y errores, los “testers” del juego hacen una lista y los envían a los desarrolladores del juego para que los arreglen. Una vez que los desarrolladores resuelven los problemas, envían el juego al equipo de control de calidad para que lo vuelvan a probar.
- **Pruebas Combinatorias.** Con esta técnica de pruebas de juegos, se puede comprobar inicialmente cuántas pruebas necesita el juego. La técnica de pruebas combinatorias, analiza y escudriña todas las salidas y entradas del juego para que pueda obtener una imagen clara sobre las distintas combinaciones y resultados concebibles. Este hallazgo tiene importantes implicaciones para las pruebas, ya que sugiere que probar combinaciones de parámetros puede proporcionar una detección de fallos muy eficaz.
- **Pruebas Ad Hoc.** Este método no es algo formal, sino que, por el contrario, todos los procedimientos se realizan de forma aleatoria. Esta técnica de pruebas de juego también se denomina “adivinación de errores” y consiste en detectar los fallos mediante un enfoque aleatorio. Por lo tanto, no es necesaria ninguna documentación especial, como documentos de requisitos, planes de pruebas,

casos de prueba, ni una planificación adecuada de las pruebas en cuanto a su calendario y orden de realización.

Dado que las pruebas ad hoc son más bien una técnica de prueba “salvaje” que no tiene que estar estructurada, la recomendación general es que se realicen después de la ejecución del conjunto de pruebas correspondiente. Otro punto de vista es que se puede realizar cuando no se pueden realizar pruebas detalladas por falta de tiempo.

- **Pruebas de Compatibilidad.** Esta técnica de prueba de juegos te ayuda a validar si la interfaz de usuario es compatible con todos los tamaños de pantalla en los que se puede jugar. Cada dispositivo es único y puede presentar diferentes problemas, como el uso del “hardware”, los detalles gráficos, el tamaño de la pantalla o las aplicaciones de fondo.

Tras la verificación, el videojuego debe cumplir los requisitos esenciales del “software”, el “hardware” y los gráficos. Realizar las pruebas de compatibilidad en dispositivos físicos es la mejor manera de determinar el rendimiento con precisión y conocer la experiencia del usuario final.

- **Pruebas de “cleanroom”.** La técnica de pruebas de “cleanroom” válida y mejora el rendimiento de la consistencia y la fiabilidad del “software” de juegos. Mediante el uso de las pruebas de “cleanroom”, se puede identificar la causa principal detrás de los “bugs” y pequeños errores.

El plan es que los “testers” de juegos creen pruebas que jueguen al juego igual que los jugadores. Lo que significa que les resultará más fácil averiguar qué hacen los jugadores.

- **Pruebas de Regresión.** El propósito de esta técnica de prueba del juego es comprobar de nuevo si las funciones del juego operan de forma óptima, lo que

ayuda a controlar la calidad que es tan importante para la experiencia de los jugadores. En la práctica, los “testers” de juegos vuelven a comprobar el juego y comparan los resultados actuales con los obtenidos en las pruebas. Quieren ver si se han producido nuevos errores debido a los cambios y ver si hay algún fallo antiguo.

1.2. Métodos de prueba de juegos

Aquí es donde entramos en uno de los puntos más relevantes y nos centramos en los diferentes tipos de metodologías de prueba de control de calidad de juegos disponibles.

Pruebas de funcionalidad del juego

Las pruebas funcionales son una actividad que tiene como objetivo determinar si un juego funciona de acuerdo con las especificaciones e identificar cualquier error o problema que pueda afectar negativamente la experiencia del jugador. Esto se aplica tanto a las pruebas de juegos móviles como a las de otras plataformas, incluidas PC, consolas, web y VR/AR.

Podemos ordenar las pruebas en múltiples subtipos:

- **Subtipos. Pruebas de juego de interoperabilidad**
 - **Descripción.** Se utiliza para probar cómo un juego interactúa con otras aplicaciones. Los probadores buscan cualquier problema de compatibilidad, incluida la inaccesibilidad de las funciones, el bajo rendimiento y los retrasos en la comunicación.

- **Cuando se necesita.** Se utiliza principalmente para juegos multijugador y aquellos que hacen uso de funciones avanzadas del dispositivo (por ejemplo, enlace ascendente de Internet, Bluetooth, cámara, etc.).
- **Subtipos.** Pruebas de juegos de regresión.
 - **Descripción.** Este ciclo se aplica después de las principales actualizaciones de código para asegurarse de que la actualización no haya afectado negativamente la funcionalidad existente (por ejemplo, rompiendo una función, agregando numerosos errores nuevos, etc.). El objetivo es asegurarse de que el código aún funcione.
 - **Cuando se necesita.** Esta es una práctica muy común tanto durante el desarrollo (cuando se crean nuevas compilaciones) como en el período posterior al lanzamiento, cuando se implementan el mantenimiento y las actualizaciones. Puede automatizar muchas de estas pruebas.
- **Subtipos.** Pruebas de juegos de humo
 - **Descripción.** La prueba de humo se trata de verificar la estabilidad después de una actualización de código. Sin embargo, tiende a ser una evaluación realmente simple, verificando cosas básicas como si el juego se inicia, si la interfaz de usuario sigue respondiendo. Puede ser realizado tanto por desarrolladores como por probadores.
 - **Cuando se necesita.** La prueba de humo tiende a realizarse justo antes de la prueba de regresión, por lo que podemos decir que es igual de común y esencial para todos los proyectos. Se considera una buena práctica para realizar todos los días del proyecto.
- **Subtipos.** Pruebas de juego de localización

- **Descripción.** Este método tiene como objetivo garantizar que un juego sea totalmente utilizable y agradable para los jugadores de diferentes países y regiones. En primer lugar, todas las mismas características y funcionalidades deben ser accesibles en diferentes ubicaciones (a menos que se planifique lo contrario). En segundo lugar, el contenido debe adaptarse a los idiomas y culturas donde se presenta.
- **Cuando se necesita.** Este tipo de prueba es vital si planeas lanzar tu juego en varios idiomas, o si planeas hacer que el contenido esté disponible en diferentes regiones. Por lo tanto, es preferible que los evaluadores tengan un amplio conocimiento de los idiomas/culturas asociadas antes de comenzar a evaluar el “software”.
- **Subtipos.** Pruebas de juego de control de acceso de seguridad
 - **Descripción.** Una práctica muy importante que verifica si existen lagunas o puertas de enlace no autorizadas que puedan permitir que alguien acceda al “backend” del juego o a elementos/características que de otro modo estarían restringidas. Por ejemplo, algunos jugadores intentan piratear juegos para obtener recompensas o dinero gratis en el juego, hacerse invencibles, etc. y el control de acceso lo impide o al menos reduce la probabilidad.
 - **Cuando se necesita.** Aunque esta forma de prueba rara vez conduce a cambios que afecten la experiencia del usuario o que sean incluso perceptibles, se recomienda realizarla al menos una vez antes del lanzamiento y cada actualización posterior al lanzamiento. Puede ser realizado por ingenieros generales de control de calidad del juego o probadores de pluma (penetración) experimentados.

- **Subtipos.** Pruebas de juego de aceptación del usuario.
 - **Descripción.** Esta es una de las últimas etapas de prueba antes de lanzar un juego en producción. A veces, se lleva a cabo como una prueba beta, atrayendo a jugadores fuera del equipo de desarrollo. Rara vez se encuentran grandes problemas, por lo que la atención se centra principalmente en pulir los errores menores restantes y realizar pequeñas mejoras en la experiencia del usuario.
 - **Cuando se necesita.** Al involucrar a probadores beta externos, puede obtener una nueva perspectiva sobre la experiencia del jugador y recopilar comentarios valiosos sobre posibles mejoras que el equipo de desarrollo no conocía o no prestó suficiente atención. Por ejemplo, las pruebas beta de juegos móviles pueden atraer a un grupo de edad con ideas y deseos únicos que su equipo de pruebas de adultos no tuvo en cuenta.

1.3. ¿Qué es la automatización de pruebas de juegos?

La automatización se da en dos enfoques: en el control de calidad del juego y el otro es la prueba manual. Con la automatización, ciertas pruebas de rendimiento se pueden realizar muchas veces seguidas sin la participación del evaluador, esto ahorra tiempo y hace que sea mucho más probable detectar errores.

Aunque este enfoque es más conveniente que pedirles a los probadores que completen los mismos niveles muchas veces de forma manual, es bastante difícil crear herramientas de automatización adaptadas a una aplicación individual.

Según una encuesta de empresas de desarrollo de juegos, la mayoría prefiere probar manualmente sus juegos, citando la falta de recursos y tiempo para crear “software” de automatización.

1.4. ¿Qué hacen los QA “testers” de juegos?

Muchos jóvenes sueñan con convertirse en probadores de juegos porque pueden jugar todo el día, pero esto solo rasca la superficie de las responsabilidades del puesto. Aparte de revisar la mecánica del juego, tienen tareas menos románticas y dinámicas como:

- a) Navegación y muestreo de todas las opciones del menú.
- b) Ejecución de análisis de rendimiento y CPU.
- c) Muestreo de todas las opciones de personalización.
- d) Fallar intencionalmente en el juego y probar obstáculos.
- e) Comprobación y análisis de las especificaciones del sistema.
- f) Compilar informes y completar formularios de comentarios.
- g) Ejecución de “scripts” de prueba y casos de prueba para aplicaciones de juegos.

Como se puede observar, hay muchas repeticiones involucradas en las pruebas de funcionalidad del juego y los expertos tienen que dedicar gran parte de su tiempo a otras tareas como hacer informes y trabajar con código y “scripts”. Para cualquiera que esté considerando este tipo de trabajo, no solo debe amar los juegos, sino también estar preparado para verlos desde un punto de vista analítico y constructivo.

1.5. ¿Cómo funciona la prueba de juegos?

Como mencionamos anteriormente, las pruebas de juegos implican más que solo iniciar un juego y jugarlo de principio a fin para asegurarse de que funcione sin problemas. Hay docenas de complejidades en el proceso de prueba del juego, así que echemos un vistazo más de cerca.

Etapas de la prueba del juego

La estructura general del proceso de control de calidad es simple, esto es:



Sin embargo, ¿dónde encaja la revisión de control de calidad en el gran esquema de desarrollo? Durante las fases iniciales de desarrollo (planificación y producción), los ingenieros de control de calidad tienden a tener muy poca participación. Estas etapas

son manejadas principalmente por gerentes de proyecto, expertos en desarrollo comercial y desarrolladores. Aun así, se les puede pedir comentarios sobre cosas como la lógica y el flujo del juego, el diseño de UX y el diseño de interacción.

La mayor parte del trabajo realizado por los ingenieros comienza cuando está lista una compilación jugable de la aplicación. Esto a veces se denomina prueba alfa de videojuegos.

La revisión se lleva a cabo dentro de los límites de una empresa, con el objetivo de solucionar la mayoría de los problemas y brindar una experiencia de juego completa y de alta calidad.

Algunas compañías optan por agregar también juegos de prueba beta al expediente. Con este enfoque, se pide a personas ajenas a la empresa que realicen una vista previa y una prueba beta de los juegos y lanzamientos de PC en otras plataformas (las consolas también son comunes). Esto brinda una comprensión mucho mejor de la impresión general que se puede esperar de los jugadores que la que una empresa podría obtener de unos pocos ingenieros de control de calidad.

1.6. Métricas clave de las pruebas funcionales de control de calidad

La retroalimentación sobre la calidad del juego no es algo formulado ampliamente como “El juego funciona sin problemas”. Incluye cifras concretas, estadísticas y terminología que ofrece información mucho más útil.

Repasemos algunas de las métricas clave de control de calidad del juego:

- **Eficacia de la prueba.** Esta métrica se recopila en función de docenas de otras medidas, incluida la cantidad de pruebas realizadas, la cantidad de errores encontrados/corregidos y la cantidad de problemas que persisten después de la corrección.
- **Variables económicas.** Los cambios aplicados durante las pruebas se analizan para determinar cuántos problemas se solucionaron, qué nuevos problemas surgieron y cuántos, y otros cambios estadísticamente significativos a lo largo del tiempo.
- **Métricas del equipo.** En este caso, se mide el trabajo del equipo de pruebas, tanto como unidad única como individualmente.
- **Variables económicas.** Esta métrica se refiere al costo general de las pruebas y el costo por corrección de errores, la variación del costo planificado y real, y la diferencia entre el tiempo planificado y el tiempo real.
- **Y muchos otros.** Dependiendo de a quién le pregunte, puede haber hasta cientos de métricas que una empresa registra y analiza.

1.7. Informes de errores

Los informes de errores son una parte indeleble de la revisión de control de calidad y representan la información/los comentarios recopilados en función de las pruebas de los ingenieros que se pueden utilizar para realizar mejoras adicionales.

Un informe de error tradicional incluirá los siguientes detalles:



1.8. Tipos principales de métodos de prueba de juegos

Cada empresa tiene sus propias percepciones sobre qué pruebas son necesarias para un juego, y la lista incluso puede variar de un proyecto a otro. Aun así, podemos delinear las pruebas más comunes, dividiéndolas en funcionales (pruebas de funcionalidad del juego) y no funcionales (asociadas con el rendimiento general y UX), veamos esto de una manera más detallada:

Tabla 1. Principales métodos de “testing”

Pruebas funcionales	Pruebas no funcionales
Componente/módulo (comprobación del rendimiento de las unidades de “software” más pequeñas).	Rendimiento (velocidad de carga del juego en tiempo real).
Integración (encontrar defectos en interfaces e interacciones de componentes).	Carga/Estrés (comprobación del rendimiento en condiciones de gran actividad/tráfico de usuarios).

Pruebas funcionales	Pruebas no funcionales
Humo (determinando la estabilidad de construcción).	Instalación (qué tan bien se guarda el juego en diferentes dispositivos).
Regresión (verificación de correcciones de errores).	Usabilidad (conveniencia de los mecanismos de juego).
Localización (verificación de la consistencia del contenido traducido).	Recuperación (cómo funciona la aplicación después de fallar).
Seguridad y control de acceso (identificación de vulnerabilidades y verificación de permisos de usuarios).	

1.9. Cómo funcionan las pruebas en diferentes plataformas

Los juegos a menudo se lanzan en varias plataformas a la vez e incluso dentro del alcance de una plataforma, los evaluadores deben asegurarse de que todo funcione en diferentes dispositivos. Por lo tanto, hay muchas peculiaridades en lo que respecta a la revisión de control de calidad en diferentes plataformas, esto se entenderá de manera más detallada a continuación:

- **PC / Ordenador Personal.** Los dispositivos de escritorio tienden a tener más potencia y más flexibilidad en términos de resolución de pantalla/gráficos. Por lo tanto, si un juego se crea con varias opciones de personalización y optimización en mente, gran parte del trabajo de prueba del juego de PC se centra en asegurarse de que cada jugador con el “hardware” compatible con el juego pueda elegir las opciones de personalización (o configurarlas automáticamente) para aprovechar al máximo la experiencia.

Además, los juegos de escritorio a menudo aprovechan los teclados grandes al admitir docenas de combinaciones de teclas. El trabajo de un probador de juegos de computadora es asegurarse de que estos comandos funcionan de manera consistente en computadoras con diferentes nombres y composiciones de teclas (por ejemplo, dispositivos macOS, Linux y Windows).

- **Consola.** Los dos aspectos únicos más importantes de la revisión por parte de un probador de consolas de juegos son: 1) garantizar el cumplimiento y la compatibilidad con los estándares de los fabricantes de consolas; 2) brindar una experiencia de juego uniforme en todas las plataformas y generaciones de consolas. En el primer caso, Xbox, Sony y Nintendo tienen pautas estrictas sobre los parámetros y el contenido de los juegos que se pueden ejecutar en su plataforma, por lo que los evaluadores deben asegurarse de que el producto cumpla con todos los requisitos.

En lo que respecta a la jugabilidad multiplataforma y multi generacional, recientemente hemos visto un ejemplo de trabajo deficiente por parte de un probador de videojuegos de PlayStation con el lanzamiento de “Cyberpunk” 2077 en PS4. Los desarrolladores tienen un trabajo muy difícil para asegurarse que su aplicación se ejecute tanto en las consolas de generación anterior más débiles, como en la próxima generación, sin mencionar los lanzamientos multiplataforma que son varias veces más complejos.

A su vez, un probador de juegos funcional puede pasar meses eliminando los errores y problemas de rendimiento que surgen antes y después del lanzamiento.

- **Móvil.** Una de las mayores dificultades en el desarrollo para dispositivos móviles es hacer uso del espacio de pantalla limitado, por lo que cualquier persona que pruebe juegos móviles de AB debe trabajar duro para verificar que los jugadores

puedan acceder a todas las funciones del juego incluso en las pantallas de teléfonos inteligentes más pequeñas.

Otra peculiaridad de estas aplicaciones es que suelen tener funciones multijugador y de redes sociales, que son notoriamente difíciles de desarrollar correctamente. Por lo tanto, las pruebas de carga de juegos móviles y la evaluación multiplataforma son parte integral de la experiencia de control de calidad móvil tradicional.

Por último, es más probable que las aplicaciones móviles utilicen código y elementos de fuente abierta que otras plataformas, lo que las deja vulnerables a piratas informáticos y actores malintencionados. Los desarrolladores a menudo desconocen estos problemas, pero el probador de control de calidad del juego móvil debe estar atento para encontrar y cubrir cualquier vulnerabilidad.

- **VR/AR/MR.** Las aplicaciones inmersivas presentan desafíos únicos para los probadores, pero que se pueden superar. Por ejemplo, el elemento de movimiento de la mayoría de los juegos de realidad virtual puede causar mareos y mareos en algunos jugadores, lo que los desarrolladores a menudo no tienen en cuenta.

Además de eso, quienes prueban los juegos de realidad virtual deben asegurarse de que el juego transmita adecuadamente las recomendaciones de seguridad, como despejar el área donde el usuario está jugando. De lo contrario, existe la posibilidad de que se lastimen.

2. Cómo iniciar las pruebas o “testing” en un videojuego

En teoría, cualquiera puede aprender a probar un juego, incluso si no está capacitado para ser un ingeniero de control de calidad. Sin embargo, tener éxito y eficacia en las pruebas es otra cuestión, y los proyectos a gran escala generalmente necesitan evaluadores calificados para tener éxito. Por lo tanto, puede considerar contratar a estos profesionales o delegar las pruebas a una empresa con amplia experiencia en el campo.

Cualquiera que sea la opción que elija, el proceso de prueba será más o menos el mismo. Entendemos que las docenas de tipos de pruebas que enumeramos son únicas y requieren “software”, metodología y conocimientos diferentes, pero las etapas de las pruebas suelen ser uniformes, como se observa a continuación:

- **Planificación.** Tienes que caminar antes de correr y las pruebas no son diferentes. En lugar de probar cuando surge la necesidad, puede hacer que el proceso sea más eficiente creando un plan integral con una lista de casos de prueba y cronología.
- **Pruebas.** No hay mucho que decir sobre esta etapa. Una prueba puede durar entre unos minutos y varios días. No es raro que se realicen varias pruebas simultáneamente.
- **Informes de errores y correcciones.** Los ingenieros de control de calidad encuentran muchos tipos de errores en las pruebas de juegos y es su trabajo documentarlos todos. Los datos de la prueba y los errores/problemas identificados se empaquetan en un informe de errores y se envían a los desarrolladores para que los corrijan en una compilación futura.

- **Finalización y beta.** Llega un punto en cada ciclo de desarrollo de juegos en el que un juego está más o menos completo y solo quedan algunos problemas menores. En este punto, algunos editores lanzan una versión beta y recopilan comentarios de las pruebas de los usuarios del juego, mientras que otros se enfocan en pulir el título por su cuenta. A veces, debido a limitaciones de tiempo, los juegos se lanzan con algunos problemas/errores menores sin resolver, pero las correcciones se implementan en una actualización posterior al lanzamiento.

Evaluación y pruebas

Este apartado tiene como objetivo comentar las pruebas realizadas en el juego desarrollado. Las pruebas son un elemento fundamental en un desarrollo “software” y deben realizarse siempre para evitar fallos no deseados. Existen los siguientes tipos de pruebas:

- **Pruebas unitarias.** Estas pruebas tienen como objetivo verificar la funcionalidad y estructura de cada componente individual de código realizado. Son pruebas a nivel de métodos codificados.
- **Pruebas de integración.** Su objetivo es comprobar el correcto ensamblaje entre los distintos componentes del código, cubren la funcionalidad establecida y se ajustan, en mayor medida, a los requisitos funcionales.
- **Pruebas de sistema.** Están destinadas a probar el sistema como un todo y se centran en los requisitos no funcionales como por ejemplo la gestión de recursos, compatibilidad, usabilidad. Suelen estar enfocadas a la gestión de los recursos como el procesador o la memoria.

- **Pruebas de aceptación.** Se usan para validar que el sistema cumple con el funcionamiento esperado y permitir al usuario del sistema que determine su aceptación sobre la funcionalidad y el rendimiento.

3. Utilizando el “Framework Test Runner” – “Unit testing” en unity

Se ha decidido crear un solo epígrafe para las pruebas tanto unitarias como de integración, dado que, por la naturaleza del propio programa, Unity y de los juegos como “software” desarrollado, es casi imposible encontrar elementos aislados de código que funcionen sin depender de otros.

Es importante mencionar que en este apartado aparte de las pruebas realizadas también se han considerado como pruebas los “logs” generados durante el desarrollo del proyecto, así como las ejecuciones en el editor como parte de la integración porque al tratarse de un juego, los elementos debían coordinarse a la perfección para no obtener “bugs” indeseados.

De esta manera se subsanan errores que aparecían al producirse excepciones en el código. Para llevar a cabo estas pruebas se ha hecho uso de una funcionalidad implementada por Unity llamada “Test Runner” que permite su configuración y ejecución.

Algo que la mayoría de las veces solemos dejar completamente de lado a la hora de desarrollar nuevas “features” en nuestros juegos son, sin duda, los “Unit Tests”.

El “Unity Test Runner” hace uso de la librería NUnit que es una librería de pruebas de “software” libre para lenguajes .Net. El “Test Runner” permite ejecutar los “test” tanto en modo editor (“edit mode”) como en modo de juego (“play mode”).

Sin embargo, el uso de estas herramientas que proporciona el “software” de Unity 3D se deja casi siempre de lado ya sea por poco conocimiento sobre el uso de

este “framework”, ya que este posee muchas bondades. De esta manera cabe resaltar que la implementación de estos “test” en nuestros proyectos siempre nos va a demandar un buen gasto de tiempo y esfuerzo extra que no siempre podemos o estamos dispuestos a perder, sumado a la falsa sensación de pérdida de tiempo por estar invirtiendo una parte importante de nuestro trabajo en desarrollar código que ni siquiera pertenece al producto final, puede que el hacer un repaso de algunos de sus pros y contras nos haga verlo de otro modo. Al respecto:

Ventajas

- Aplicar “test” en nuestro código nos da seguridad y confianza en el comportamiento esperado de las lógicas que implementamos.
- Algo muy importante es que sirve como documentación para nuevos desarrolladores que trabajen en tu código.
- Nos obliga a implementar las cosas enfocándonos siempre a su testeo.
- Nos ayuda a anticipar y localizar posibles “bugs” de manera más rápida y eficiente.
- Nos convierte en mejores profesionales.

Desventajas

- Inversión de tiempo extra de desarrollo (a veces puede llegar a ser demasiado).
- No siempre es fácil testear todo (por ejemplo, comportamientos de UI).
- No implementarlos de manera adecuada puede crearnos una falsa seguridad que puede ser peligrosa.

La clave está en mantener el equilibrio que las propias circunstancias de nuestro proyecto nos permitan. No se trata de hacer “testing” de todo o de nada, siempre va a ser mejor hacerlo de algunas partes que no hacerlo de nada.

Por ello, creo que es posible buscar siempre un balance que nos permita llevar adelante el desarrollo de nuestro proyecto de manera que encaje en tiempos/planificaciones y, a su vez, tenga en cuenta la implementación de “test” en la medida de lo posible (un enfoque correcto sería por ejemplo priorizar “Unit testing” para aquellas mecánicas que consideremos más importantes o prioritarias).

Configurar “Test Runner”

Antes de comenzar a desarrollar el código para los respectivos “tests”, se debe inicialmente configurar “Test Runner”, que es la herramienta que viene integrada con Unity para gestionar todo lo relacionado con “Unit testing” y la cual utiliza el “framework” NUnit. Veamos los siguientes pasos:

Video 2. “Framework Test Runner”



[Enlace de reproducción del video](#)

Síntesis del video: “Framework Test Runner”

El video describe cómo configurar y usar un “Framework Test Runner” en Unity. Se inicia localizando el “Test Runner” en Windows y añadiéndolo al entorno de Unity. Luego, se crea una nueva carpeta llamada “tests” para almacenar pruebas. Se hace clic en un botón para generar un nuevo “test” denominado “Checkpoint Test”, que permite compilar “scripts” y acceder a herramientas en el “Test Runner” de Unity.

Después de configurar el “test”, se pasa a ajustar los “scripts” del juego, creando una "Sembrar Definition" y generando un nuevo “asset”. Este “asset” se añade al “test” para indicar la ubicación de los “scripts” a probar, asegurando que los “tests” se realicen correctamente sin interferir con los “scripts” existentes.

Ejercicio práctico: querido aprendiz, con el fin de iniciar la práctica de los temas que se abordan y las herramientas, le invitamos a desarrollar este ejercicio, atendiendo los siguientes puntos:

Es momento de abrir su propio script «CheckPointTests» y limpiarlo para partir de cero, así:

```
1  using NUnit.Framework;
2  using System.Collections;
3  using UnityEngine;
4  using UnityEngine.TestTools;
5
6  namespace Tests
7  {
8      public class CheckPointTests
9      {
10         // Aquí escribiremos nuestros tests...
11     }
12 }
```

En este ejercicio, a modo de ejemplo, se abordará la implementación de los siguientes casos de prueba que, aunque por definición no puedan considerarse 100 % “tests” unitarios, ya que contemplan el testeo de “features” más generales, son perfectamente válidos y servirán para ilustrar el desarrollo de “tests” (queda a criterio propio el plantear todos los casos que estimes necesarios):

- Caso de prueba para que un “checkpoint” se cree correctamente.
- Caso de prueba para que un “checkpoint” sea activado por el “player” correctamente.
- Caso de prueba para que el “player”, tras morir, sea teletransportado al último “checkpoint” activado.

Debe iniciar entonces por declarar dentro de la clase, las siguientes variables que son necesarias a lo largo de las pruebas:

```
1 public class CheckPointTests
2 {
3     private GameObject player;
4     private GameObject enemy;
5     private CheckPoint newCheckPoint;
6 }
```

Antes de iniciar a escribir el código del primer caso de prueba conviene señalar la existencia de 2 atributos especiales que van a ser útiles a la hora de implementar sus funciones de test en Unity.

Se trata de **[SetUp]** y **[TearDown]**.

[SetUp]: este atributo, colocado encima de una de las funciones de su script de “tests”, específica a Unity que dicha función debe ser ejecutada antes de la ejecución de cada una de las funciones de “test” normales.

Esto permite, por ejemplo, crear e inicializar objetos comunes a todas las pruebas sin tener que estar realizándose al inicio de cada prueba. Por tanto, empiece por crear la función de SetUp:

```
1 [SetUp]
2 public void Setup()
3 {
4     player = MonoBehaviour.Instantiate(Resources.Load<GameObject>("Prefabs/Player"), new Vector3(0, 0, 0), Quaternion.identity);
5     player.GetComponent<Rigidbody>().useGravity = false;
6
7     enemy = MonoBehaviour.Instantiate(Resources.Load<GameObject>("Prefabs/Enemy"), new Vector3(200, 0, 0), Quaternion.identity);
8     enemy.GetComponent<Rigidbody>().useGravity = false;
9 }
```

En este caso se hace lo siguiente:

- Instanciar el “prefab” del “player” en el punto (0, 0, 0) de la escena.
- Desactivar la gravedad (esto se hace para facilitar las pruebas, ya que en esta escena de prueba no se cuenta con un suelo).

- c) Instanciar el “prefab” del enemigo en un punto alejado al “player” (200, 0, 0).
- d) Desactivar la gravedad (por el mismo motivo de antes).

[TearDown]: este atributo, colocado encima de una de las funciones del script de “tests”, especifica a Unity que dicha función debe ser ejecutada después de la ejecución de cada una de las funciones de test normales. Esto permite, por ejemplo, destruir o limpiar objetos comunes a todas las pruebas sin tener que estar realizándose al final de cada prueba. Por tanto, debe crear la función de TearDown:

```
1 [TearDown]
2 public void Teardown()
3 {
4     GameObject.Destroy(player);
5     GameObject.Destroy(enemy);
6     GameObject.Destroy(newCheckPoint.gameObject);
7     CheckPoint.CheckPointsList.Clear();
8 }
```

En este caso se hace lo siguiente:

- a) Destruir el objeto instanciado del “player”.
- b) Destruir el objeto instanciado del enemigo.
- c) Destruir el objeto instanciado del “checkpoint”.
- d) Limpiar la lista de “checkpoints” en escena.

Bien, ya puede empezar a escribir sus 3 casos de prueba.

Empecemos con el primero: la creación correcta de un “checkpoint” en escena.

```
1 [UnityTest]
2 public IEnumerator CheckPointIsCreatedProperly()
3 {
4     GameObject checkPointGameObject = MonoBehaviour.Instantiate(Resources.Load<GameObject>("Prefabs/CheckPoint"), new Vector3(100, 0, 0), Quaternion.identity);
5     newCheckPoint = checkPointGameObject.GetComponent<CheckPoint>();
6     yield return new WaitForSeconds(0.1f);
7
8     Assert.AreEqual(1, CheckPoint.CheckPointsList.Count, "There should be only 1 checkpoint created.");
9     Assert.False(newCheckPoint.Activated, "The created checkpoint should be deactivated.");
10 }
```

En este caso se hace lo siguiente:

- a) Instanciar el “prefab” del “checkpoint” en el punto (100, 0, 0) de la escena, para que no esté tocando al “player”.
 - b) Obtener su componente “checkpoint”, que es donde está el código que se quiere probar del juego (producción).
 - c) Esperar 0.1 segundos (esto es bastante común hacerlo en los “tests” cuando se quiere asegurar de darle tiempo a Unity para que refleje ciertas operaciones en la escena, en este caso la instancia del “checkpoint”).
 - d) Esperar 0.1 segundos (esto es bastante común hacerlo en los “tests” cuando se quiere asegurar de darle tiempo a Unity para que refleje ciertas operaciones en la escena, en este caso la instancia del “checkpoint”).
- El número de objetos en la lista de “checkpoints” en escena debe ser 1.
 - El nuevo “checkpoint” debe estar desactivado.

Sobre lo anterior, veamos el siguiente análisis del código:

- **UnityTest.** Este atributo lo usará en cada una de las funciones de test y le indica a Unity que es uno de los test y que debe ejecutarlo dentro de su Test Suite correspondiente.
- **heckPointIsCreatedProperly.** Es el nombre de la función y siempre es recomendable que los nombres de las funciones referentes a sus “tests” sean lo más claros e intuitivos posible, por tanto no se preocupe si queda un nombre demasiado largo.

- **IEnumerator.** Las funciones de test pueden no devolver nada o pueden también devolver un IEnumerator (convirtiéndose en corrutinas). En este caso hemos necesitado que se comporte como corrutina debido a la espera de 0.1 segundos que hacemos en el paso 3 de nuestra lógica.

A partir de ahora ya maneja lo básico y necesario para realizar cualquier tipo de test. Así que acabemos de ver los siguientes casos de prueba:

«La activación correcta de un “checkpoint”» y «El posicionamiento del “player” al último “checkpoint” después de morir»

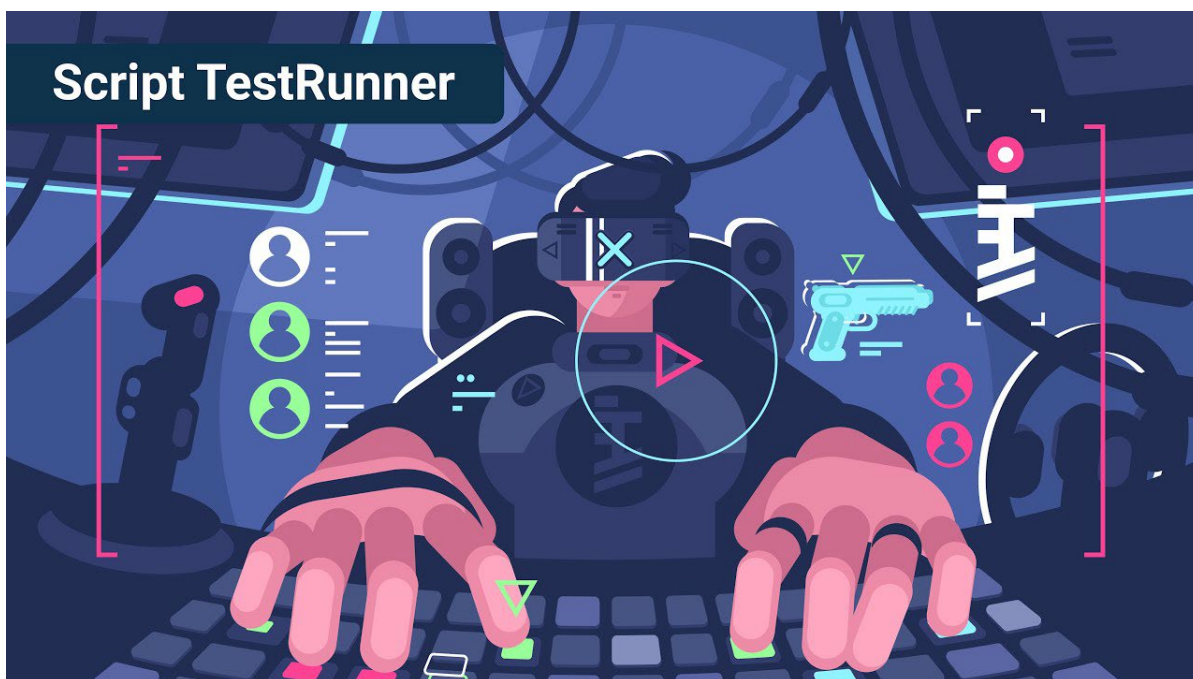
```
1 [UnityTest]
2 public IEnumerator CheckPointIsActivatedByThePlayer()
3 {
4     yield return CheckPointIsCreatedProperly();
5
6     player.transform.position = newCheckpoint.transform.position;
7     yield return new WaitForSeconds(0.1f);
8
9     Assert.True(newCheckpoint.Activated, "The checkpoint should be activated after player enters in it.");
10 }
11
12 [UnityTest]
13 public IEnumerator PlayerAppearsInTheRightCheckPointAfterDeath()
14 {
15     yield return CheckPointIsActivatedByThePlayer();
16
17     player.transform.position = enemy.transform.position;
18     yield return new WaitForSeconds(0.1f);
19
20     Assert.True(player.transform.position == newCheckpoint.transform.position, "After death, the player should be in the same position as the last activated checkpoint.");
21 }
```

Nota: como vemos, dentro de una función de “test”, podemos perfectamente hacer llamadas a otras funciones de “test” siempre y cuando tenga sentido para nuestras pruebas.

Ejecutar “tests”

En este punto, lo único que nos queda es realizar la ejecución de las pruebas. Para ello, tenga en cuenta lo que se indica en el siguiente video:

Video 3. “Script TestRunner”



[Enlace de reproducción del video](#)

Síntesis del video: “Script TestRunner”

“Script Test Runner”. Para este nuevo vídeo, vamos a comenzar a trabajar con nuestros “scripts”. Para esto, es hora de que abramos nuestro Script “Check Point Test” y vamos a partir de ese Script a generar todo lo que necesitamos en nuestro “Test Runner”. Ahora tenemos todo nuestro Script escrito, solo falta testear, y ya está. Sigue los pasos, testea y prueba cómo funciona nuestro “test” en este ejercicio. Ahora veremos cómo corre nuestro “test”. Y si todos los indicadores están en verde, es porque el “test” pasó la prueba. Cuando salen los indicadores en rojo, es porque el “test” tiene algún error en el Script. Después de corregir los errores que tenga el Script, podemos volver a probarlo, y tendríamos el “test” todo OK y en verde. Hasta aquí sería nuestro “Test Runner”.

4. Pruebas del sistema

Se dividieron las pruebas de sistema en tres bloques diferenciados atendiendo a los requisitos no funcionales establecidos previamente en este documento, como son:

- **Pruebas de portabilidad.** En cuanto a la portabilidad, se había pedido que el juego pudiera ser ejecutado de manera multiplataforma. Se seleccionaron entre las plataformas disponibles, las más usadas en el mundo de la informática hoy en día. Estas plataformas son los ordenadores y los dispositivos móviles como teléfonos o tabletas. De entre esta gran variedad de plataformas se decidió que, en cuanto al ordenador, el juego pudiera ser ejecutado en entornos Windows y que en móviles pudiera ser ejecutado en entornos Android, a pesar de que hay otras alternativas como MacOS para sobremesa o IOS en móviles.

Para garantizar el cumplimiento de estos requisitos no funcionales, se estableció que la prueba consistiría en que se pudiera ejecutar correctamente el juego en la plataforma deseada. Después de poder ejecutar el juego en las distintas plataformas sin ningún problema, se concluyó que la prueba estaba superada.
- **Pruebas de compatibilidad.** En cuanto a la compatibilidad lo que se buscaba era que, al tratarse de un juego multijugador, este permitiera que se jugará desde distintos dispositivos la misma partida. A esto se le denomina, en el argot de los videojuegos, juego cruzado. Para realizar estas pruebas se procedió a crear una partida con dos jugadores.

Uno accedió al juego vía ordenador y el segundo desde su dispositivo móvil Android. Se jugó la partida completa y se concluyó entonces que la partida podía ser jugada sin ningún problema, puesto que no se produjo ningún error. Para el juego es indistinto que una persona se conecte desde un dispositivo u otro.

- **Pruebas de rendimiento.** Para realizar y analizar las pruebas de rendimiento se hizo uso de la herramienta “Profiler” de Unity. El “Profiler” ayuda a optimizar el juego. Se trata de un reporte en ejecución que calcula el tiempo empleado en la ejecución, distintas áreas del juego o los recursos consumidos, esto lo puede revisar de manera más detallada en el video que se expone a continuación:

Video 4. “Profiler” pruebas de rendimiento



[Enlace de reproducción del video](#)

Síntesis del video: “Profiler” pruebas de rendimiento

El video presenta cómo utilizar la herramienta “Profiler” de Unity para las pruebas de rendimiento en el desarrollo de videojuegos. Se accede a “Profiler” a través del menú de análisis en la ventana de Windows, donde se muestra información detallada sobre el rendimiento del equipo durante la ejecución del juego. “Profiler” proporciona un reporte en tiempo real, mostrando gráficas de uso de la CPU, GPU, renderizado y memoria.

Al seleccionar la opción "Live", se pueden observar en detalle cómo los diferentes componentes del juego (como físicas, geometrías, objetos y cámaras) afectan el rendimiento y el uso de recursos. “Profiler” también permite analizar cómo se distribuyen los recursos durante la inicialización y ejecución del juego, incluyendo el uso de memoria para elementos como texturas y “assets”.

El video destaca la importancia de “Profiler” para optimizar el juego, permitiendo a los desarrolladores ver el consumo específico de recursos de CPU y GPU. Se hace énfasis en la utilidad de esta herramienta para analizar aspectos como el uso de memoria y el tiempo de CPU empleado en diferentes tareas, lo que es fundamental en el proceso de desarrollo del juego.

- **Pruebas de aceptación.** Una vez finalizado el juego se deben realizar, también, las pruebas de aceptación. Para realizar dichas pruebas se debe acudir mínimo a dos fuentes, con el objetivo de que prueben el juego y den sus impresiones sobre la apariencia física del mismo. Esto

proporcionará nuevos reportes y añadirá una nueva dimensión a las pruebas de aceptación. Una nueva dimensión que será tomada en cuenta para trabajos próximos.

5. Emprendimiento tecnológico

El emprendimiento tecnológico es la creación y desarrollo de nuevas empresas o “startups” que se centran en innovaciones tecnológicas. Estas empresas buscan resolver problemas o satisfacer necesidades a través de la tecnología, y pueden abarcar una amplia gama de industrias como la informática, biotecnología, robótica, inteligencia artificial, y más.

En el núcleo del emprendimiento tecnológico se encuentra la innovación. Las “startups” en este campo a menudo se basan en descubrimientos tecnológicos y buscan introducir productos o servicios novedosos o mejorar significativamente los ya existentes. Este enfoque innovador no está exento de desafíos, especialmente en términos de financiación. Las empresas emergentes tecnológicas generalmente requieren una inversión considerable para desarrollar y comercializar sus productos, recurriendo a fuentes como capital de riesgo, inversores ángeles, financiamiento colectivo y subvenciones gubernamentales.

Para profundizar más sobre el emprendimiento tecnológico, puede ver el siguiente video.

Video 5. Emprendimiento tecnológico



[Enlace de reproducción del video](#)

Síntesis del video: Emprendimiento tecnológico

El video se enfoca en explicar el concepto de emprendimiento tecnológico, especialmente en el ámbito de los videojuegos. Define este emprendimiento como el uso de la ciencia y tecnología para crear o mejorar ideas. Destaca la importancia de la tecnología en la solución de problemas y describe diferentes tipos de tecnología. El video resalta las características clave de un emprendedor tecnológico, como tomar riesgos, ser proactivo, trabajar duro, y fijar metas ambiciosas. Subraya la necesidad de la creatividad, la innovación, la organización, y la gestión del conocimiento. Además, enfatiza la importancia de mantener la calidad y seguridad en los productos, el aprendizaje continuo, la humildad, y el desarrollo de un capital de trabajo. Concluye destacando la relevancia del prestigio y la responsabilidad en el emprendimiento tecnológico.

5.1. El proceso emprendedor

El proceso emprendedor es una secuencia de pasos que los emprendedores siguen para transformar una idea en una empresa viable. Este proceso puede variar en función del tipo de negocio y del mercado, pero generalmente incluye las siguientes fases:

Video 6. El proceso emprendedor



[Enlace de reproducción del video](#)

Síntesis del video: El proceso emprendedor

El video describe las distintas fases del emprendimiento tecnológico, enfatizando que este proceso es repetitivo y flexible, y no solo se basa en tener una idea innovadora, sino también en habilidades de gestión, liderazgo, perseverancia y capacidad para asumir riesgos calculados. Las fases incluyen:

- **Identificación de la oportunidad:** comienza con reconocer una necesidad del mercado o un problema a solucionar, mediante investigación de mercado y creatividad.
- **Desarrollo del concepto y planificación:** implica definir el producto o servicio, el mercado objetivo y las estrategias de alcance al cliente, incluyendo la creación de un plan de negocios.
- **Validación y pruebas:** esencial para ajustar el producto según las necesidades del cliente, incluye la creación de un prototipo o versión mínima viable y la obtención de retroalimentación.
- **Financiación:** obtención del capital necesario para iniciar y desarrollar el negocio, a través de diversas fuentes como ahorros personales, préstamos, inversores ángeles, capital de riesgo o financiamiento colectivo.
- **Lanzamiento y crecimiento:** con la financiación y validación completadas, se lanza el negocio oficialmente, enfocándose en marketing, ventas, gestión de operaciones y relaciones con clientes, buscando un crecimiento sostenible.
- **Evaluación y ajuste:** requiere una evaluación constante y adaptabilidad para ajustar la estrategia de negocio y enfrentar desafíos y errores.

5.2. Identificación y evaluación de oportunidades de negocio

La identificación y evaluación de oportunidades de negocio son procesos clave en el emprendimiento y la gestión empresarial. Estas etapas son fundamentales para el éxito de cualquier empresa, ya que permiten dirigir esfuerzos y recursos hacia opciones prometedoras y sostenibles a largo plazo. A continuación, se explica en detalle:

Video 7. Identificación y evaluación de oportunidades de negocio



[Enlace de reproducción del video](#)

Síntesis del video: Identificación y evaluación de oportunidades de negocio

El video aborda cómo identificar y evaluar oportunidades en el mercado para el emprendimiento tecnológico. Según Rodríguez, hay diez formas de identificar oportunidades de negocio, incluyendo la comprensión de las necesidades de los clientes potenciales, la observación de la competencia y las tendencias de la industria, y la evaluación de la viabilidad del negocio. Se enfatiza en la importancia de

escuchar a los clientes y aprender tanto de las interacciones directas como de la postventa. También destaca la necesidad de analizar qué está haciendo bien o mal la competencia, y la importancia de estar al día con las tecnologías emergentes y las tendencias del mercado.

El video también subraya la importancia de evaluar los riesgos, enfocándose en asumir aquellos que son manejables y evitar los que son demasiado altos para la organización. Además, aconseja explorar otras localidades o mercados para encontrar nuevas formas de hacer negocios y atender ineficiencias en el mercado. Por último, se resalta la relevancia de estar atento a los cambios demográficos, sociales y normativos para adaptar el negocio y evitar mercados saturados, donde el riesgo y la competencia pueden ser mayores.

5.3. Monetización

La monetización es un término ampliamente utilizado en el ámbito empresarial y digital, que se refiere al proceso de convertir algo en dinero o generar ingresos a partir de un activo, servicio, producto o cualquier otra entidad que inicialmente no producía beneficios económicos directos. Hay varias estrategias y modelos de monetización, dependiendo del tipo de negocio o actividad. Algunos de los enfoques más comunes se presentan en el siguiente video:

Video 8. Monetización



[Enlace de reproducción del video](#)

Síntesis del video: Monetización

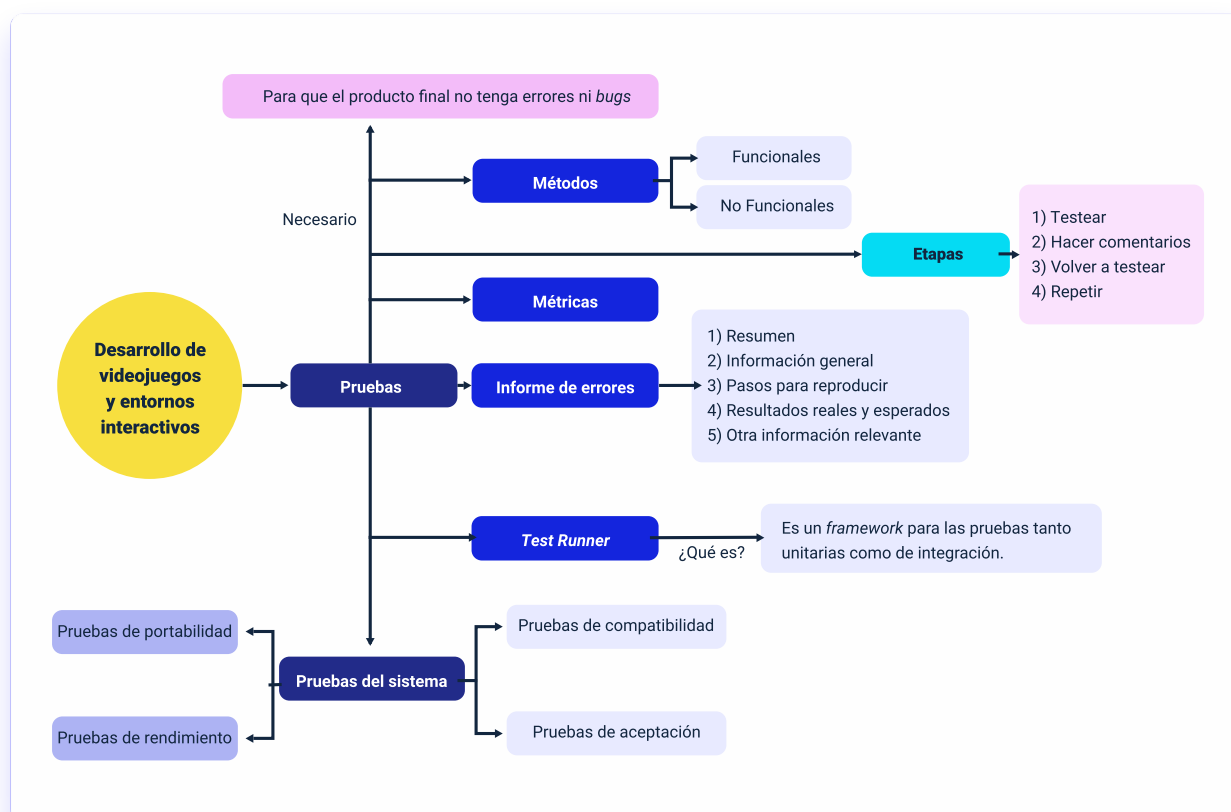
El video aborda las diversas estrategias para monetizar proyectos en el ámbito del emprendimiento tecnológico, enfocándose particularmente en los videojuegos. Se explica que la monetización implica generar ingresos a partir de una actividad desarrollada en plataformas como páginas web, juegos o “streaming”. El video detalla varias formas de monetización en el sector de videojuegos:

- **Modelo tradicional:** vender el juego completo en el mercado.
- **Compras dentro de la aplicación:** ofrecer elementos adicionales para comprar dentro del juego, como armas, personajes o skins.
- **Modelo premium:** proporcionar el juego de forma gratuita pero cobrar por características avanzadas o beneficios competitivos.

- **Contenidos descargables:** vender nuevos personajes, historias o escenarios.
- **Licencias exclusivas y no exclusivas:** licenciar el juego a empresas específicas o permitir su uso comercial general.
- **Suscripciones:** cobrar una tarifa mensual por jugar.
- **Ingresos por publicidad:** incluir publicidad en el juego.
- **Venta de marca y recursos relacionados:** crear y vender una marca asociada al juego, incluyendo “merchandising” como camisetas y gorras.
- **Tutoriales y artículos científicos:** enganchar a la audiencia con tutoriales y animarlos a consumir el producto.
- **Donaciones:** solicitar apoyo financiero a la comunidad para mantener el juego.
- **Convocatorias y apoyo de organizaciones:** obtener financiamiento a través de convocatorias nacionales e internacionales.
- **Otros inversionistas:** conseguir financiación a través de inversionistas que buscan ayudar o ganar un porcentaje de las ganancias.

Síntesis

En el siguiente esquema se resumen los pasos y temas claves para aplicar técnicas de testeo y pruebas para los videojuegos:



Material complementario

Tema	Referencia	Tipo de material	Enlace del recurso
Cómo iniciar las pruebas o “testing” en un videojuego.	Unity Manual. (s.f.). “Unity Test Framework” overview.	Otro	https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.test-framework@1.3/manual/index.html
Pruebas del sistema.	Kodeco. (2019). Introduction To Unity Unit “testing”	Otro	https://www.kodeco.com/9454-introduction-to-unity-unit-testing
Emprendimiento tecnológico	TEDx. (2019, diciembre 10). Plataforma de emprendimiento tecnológico Mario Valle Youtube.	Video	https://www.youtube.com/watch?v=Ma4MgfuzpV0
Monetización	JAndGar. (2023, mayo 13). Monetización de los Videojuegos en la Actualidad- Podcast. Youtube.	Video	https://www.youtube.com/watch?v=hpqQ5W57dJA

Glosario

Ad hoc: que es apropiado, adecuado o especialmente dispuesto para un determinado fin.

CPU: una unidad central de procesamiento o CPU, es una pieza de “hardware” que permite que tu computadora interactúe con todas las aplicaciones y programas instalados.

“Framework”: es un esquema o marco de trabajo que ofrece una estructura base para elaborar un proyecto con objetivos específicos, una especie de plantilla que sirve como punto de partida para la organización y desarrollo de “software”.

QA: un QA (“Quality Assurance”) o analista QA es el profesional responsable de asegurar la calidad del “software” y de prevenir fallos en él.

SetUp: es una herramienta de los sistemas operativos y los programas informáticos que permite configurar diversas opciones de acuerdo a las necesidades del usuario.

Teastear / “testing”: testear es obtener la información necesaria para mejorar el sistema que se está probando, pero también para mejorar los propios procesos de desarrollo y de pruebas. Hay diferentes objetivos en el “testing”: Buscar los defectos. Ganar confianza respecto al nivel de calidad.

“Test Runner”: es una utilidad que nos permite escribir y correr “tests” para una aplicación. Existen gran variedad de “tests” runner como por ejemplo mocha.

UX: el diseño UX se refiere al término «diseño de experiencia de usuario», mientras que UI significa «diseño de interfaz de usuario».

Referencias bibliográficas

Awad, W. (2021). Game “testing” Automation Guidance.

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/505977/Game%20Testing%20Automation%20Guidance.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Da Silva Lima, G. et al. (2021). Devops methodology in game development with Unity 3D. <https://www.iadisportal.org/digital-library/devops-methodology-in-game-development-with-unity3d>

Koepke, B, Pelletier, B., Adair, D., Jhawar, R., Macaulay, I. & Bielecki, T. (2013). Agile Game Development. <http://kremer.cpsc.ucalgary.ca/courses/seng403/W2013/papers/05GameDevelopment.pdf>

Pantaleo. G. (2016). Calidad en el Desarrollo de Software 2. Edición. Alfa Omega

Ries, E. (2012). El método de Lean Startup. Deusto.

Créditos

Nombre	Cargo	Centro de Formación y Regional
Claudia Patricia Aristizábal	Líder del Ecosistema	Dirección General
Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable de Línea de Producción	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura - Regional Santander
Carlos Andrés Cortes	Experto temático	Centro de Diseño e Innovación Tecnológica Industrial- Regional Risaralda
Paola Alexandra Moya Peralta	Diseñadora instruccional	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura - Regional Santander
Blanca Flor Tinoco	Diseñador de Contenidos Digitales	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura - Regional Santander
Camilo Andres Bolaño Rey	Desarrollador Fullstack	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura - Regional Santander
Wilson Andrés Arenales Cáceres	Storyboard e Ilustración	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura - Regional Santander
Carlos Eduardo Garavito Parada	Animador y Productor Multimedia	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura - Regional Santander
Camilo Andrés Bolaño Rey	Locución	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura - Regional Santander
Camilo Andres Bolaño Rey	Actividad Didáctica	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura - Regional Santander
Zuleidy María Ruiz Torres	Validador de Recursos Educativos Digitales	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura - Regional Santander
Luis Gabriel Urueta Alvarez	Validador de Recursos Educativos Digitales	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura - Regional Santander

Nombre	Cargo	Centro de Formación y Regional
Daniel Ricardo Mutis Gómez	Evaluador para contenidos inclusivos y accesibles	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura - Regional Santander