**Documento de planificación de iteración**

**Iteración # N**

**Risky Jungle**

**Universidad del Quindío**

**Facultad de ingeniería**

**Armenia, Quindío – 2016**

Contenido

[Planificación 3](#_Toc457662323)

[Objetivos y Métricas 3](#_Toc457662324)

[Selección de Características 3](#_Toc457662325)

[Refinación de Características 3](#_Toc457662326)

[Seguimiento de la Iteración 3](#_Toc457662327)

[Cierre y Evaluación 3](#_Toc457662328)

[Lecciones Aprendidas 3](#_Toc457662329)

[Mejoras al proceso 3](#_Toc457662330)

# Planificación

Descripción en términos generales del estado del proyecto, los objetivos de la iteración y el estado en el que se planea esté el proyecto al terminar la iteración.

# Objetivos y Métricas

Definir los objetivos y sus métricas para la presente iteración.

# Selección de Características

Seleccionar las características que van a ser desarrolladas durante la presente iteración, las cuales deben ser tomadas del documento “Especificación características”.

# Refinación de Características

Descomponer las características anteriormente seleccionadas en tareas de menor complejidad.

# Seguimiento de la Iteración

Se deben mantener actualizadas las tareas y se deben plasmar comentarios y eventualidades presentadas por el equipo de desarrollo.

# Cierre y Evaluación

Evaluar el estado del videojuego y lo ocurrido en la iteración, teniendo en cuenta el cumplimiento de las tareas de cada característica y los objetivos.

## Lecciones Aprendidas

Se registran incidentes en el equipo de desarrollo con la finalidad de mejorar el proceso.

## Mejoras al proceso

Decisiones basadas en las lecciones para mejorar el proceso.