**Documento de planificación de iteración**

**Iteración # N**

**Risky Jungle**

**Universidad del Quindío**

**Facultad de ingeniería**

**Armenia, Quindío – 2016**

**Contenido**

**[Planificación](#_Toc460148919)** [3](#_Toc460148919)

[**Objetivos y Métricas** 3](#_Toc460148920)

[**Selección de Características** 3](#_Toc460148921)

[**Refinación de Características** 3](#_Toc460148922)

[**Seguimiento de la Iteración** 3](#_Toc460148923)

[**Cierre y Evaluación** 3](#_Toc460148924)

[**Lecciones aprendidas** 3](#_Toc460148925)

[**Mejoras al proceso** 3](#_Toc460148926)

# **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.