

Vertical: Producción de Videojuegos

Clase: 5/10 - METODOLOGÍAS DE PRODUCCIÓN

**Docente:** Eduardo Rodríguez Ortega

<eromail@gmail.com> Copyright 2022





## METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

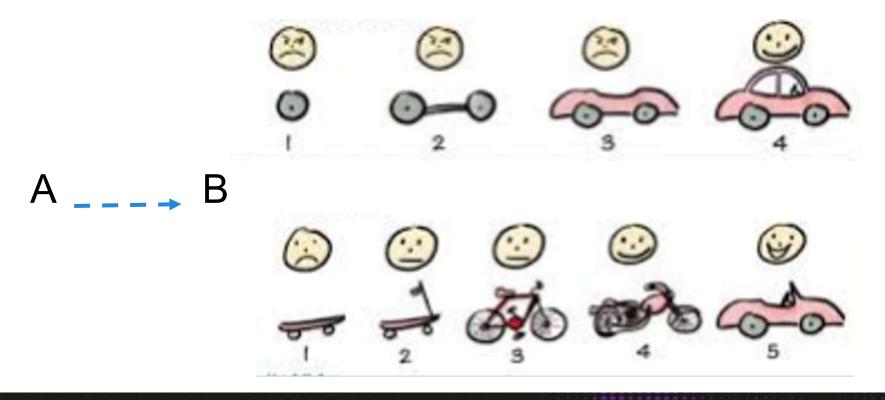
Una metodología plantea cómo realizar un conjunto de prácticas y métodos para lograr un objetivo.







## CÓMO ARMAR UN PLAN DE DESARROLLO







## METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

Existen dos tipos extremos de metodologías:

#### **Deterministas o secuenciales:**



Las que Intentan predecir lo va a pasar.

EJ: Metodología Waterfall

## **Ágiles:**



Las que se adaptan al cambio.

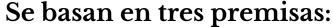
EJ: Metodología SCRUM





## METODOLOGÍAS DE DESARROLLO

Plantea que el diseño tiene que ser perfecto y estar completo antes de comenzar la implementación.





Micro optimizaciones llevan a macro optimizaciones.

 Las personas son prescindibles y hay que decirles qué hacer en cada momento.

Ejemplos de Metodologías determinísticas: Waterfall.



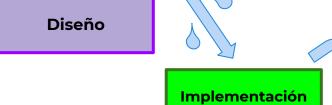




## METODOLOGÍA WATERFALL

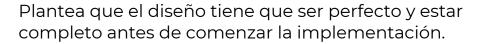
Análisis de requerimientos

















## **METODOLOGÍA WATERFALL**

## **VIRTUDES**

- Facilidad de adopción por el equipo de desarrollo.
- Facilita la administración del proyecto.
- Aplicable en equipos de desarrollo grandes.
- Fácil aplicabilidad en proyectos que se basan en modificaciones pequeñas de productos ya realizados (secuelas de juegos).

## DEBILIDADES

- No responde bien ante cambios.
- Existen problemas de comunicación e interpretación.
- Ningún objeto puede ser considerado completo hasta que todas las dependencias de ese objeto hayan sido construidas.
- Cuando hay departamentos de desarrollo que dependen uno del otro se generan situaciones de cuello de botella.





#### LOS PROBLEMAS EN EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS:



- La rápida y constante evolución de las tecnologías.
- Lo impredecible del comportamiento del público.
- Los cambios en las tendencias, las modas y las conductas de los usuarios.
- Requisitos difíciles de evaluar.
- La comunicación se dificulta por ser una industria multidisciplinaria.
- La búsqueda de perfección lleva a retrasos en los plazos planificados.
- La concentración de conocimientos en pocas personas.





## PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS

## Es un proceso:

- Dinámico
  - > Siempre definiéndose
- Iterativo
  - > Mejora continua
- Debe abrazar el cambio
  - Metodologías Ágiles









Las que se adaptan a los cambios.

Ejemplos de Metodologías: Lean StartUp, Scrum, Kanban y Extreme Programming





Se basan en 4 premisas en donde se da mayor importancia a:



1/4:
Individuos e interacciones
sobre
procesos y herramientas.





Se basan en 4 premisas en donde se da mayor importancia a:



2/4:
Software funcionando
sobre
documentación extensiva.





Se basan en 4 premisas en donde se da mayor importancia a:

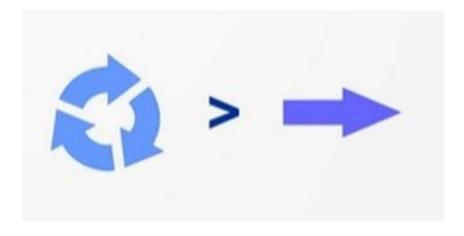


3/4:
Colaboración con el cliente
sobre
negociación contractual.





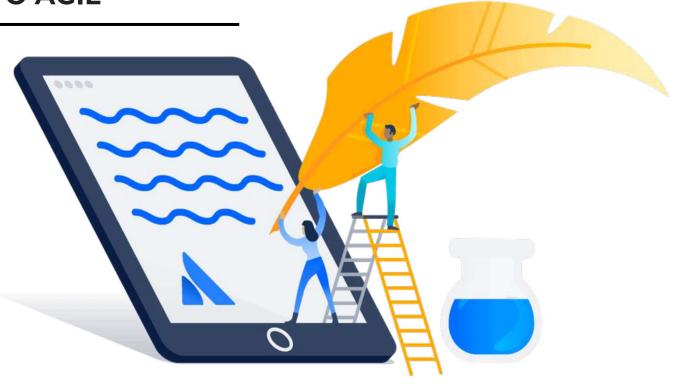
Se basan en 4 premisas en donde se da mayor importancia a:



4/4:
Respuesta ante el cambio
sobre
seguir un plan.







fuente: <a href="http://agilemanifesto.org/iso/es/principles.html">http://agilemanifesto.org/iso/es/principles.html</a>





Los 13 principios de las metodologías ágiles:



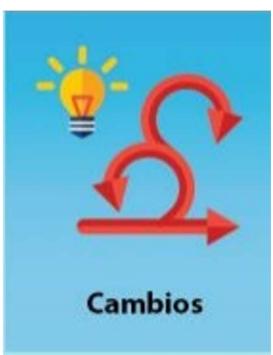
1/13:

Satisfacer al cliente mediante la **entrega temprana** y continua de software **con valor**.





Los 13 principios de las metodologías ágiles:



#### 2/13:

Aceptamos que los requisitos cambien, incluso en etapas tardías del desarrollo.

Los procesos ágiles aprovechan el cambio para proporcionar ventaja competitiva.





Los 13 principios de las metodologías ágiles:



3/13:

Entregamos software funcional frecuentemente.





Los 13 principios de las metodologías ágiles:



4/13:

Los responsables de negocio y los desarrolladores trabajamos juntos de forma cotidiana durante todo el proyecto.





Los 13 principios de las metodologías ágiles:



5/13:

Los proyectos se desarrollan en torno a **individuos motivados**.





Los 13 principios de las metodologías ágiles:



6/13:

El método más eficiente y efectivo de comunicar información es la conversación cara a cara.





Los 13 principios de las metodologías ágiles:



7/13:

El **software funcionando** es la medida principal de **progreso**.





Los 13 principios de las metodologías ágiles:



8/13:

Los procesos ágiles promueven el desarrollo sostenible.





Los 13 principios de las metodologías ágiles:



9/13:

Los promotores, desarrolladores y usuarios debemos ser capaces de mantener un **ritmo constante** de forma indefinida.





Los 13 principios de las metodologías ágiles:



10/13:

La atención continua a la **excelencia técnica** y al **buen diseño** mejoran la agilidad.





Los 13 principios de las metodologías ágiles:



11/13:

La **simplicidad**, o el arte de maximizar la cantidad de trabajo no realizado, es esencial.





Los 13 principios de las metodologías ágiles:



12/13:

Las mejores arquitecturas, requisitos y diseños emergen de **equipos auto-organizados**.





Los 13 principios de las metodologías ágiles:



#### 13/13:

A intervalos regulares el equipo reflexiona sobre cómo ser más efectivo para a continuación ajustar y perfeccionar su comportamiento en consecuencia.



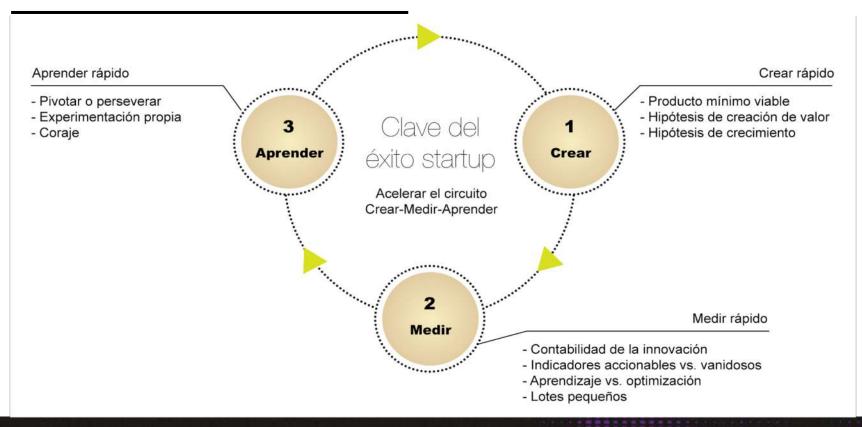


"El conjunto más pequeño posible de funcionalidad que, por sí mismo, tiene valor en el mercado"





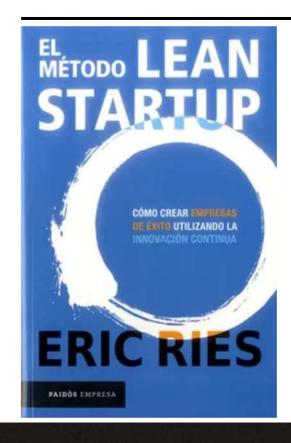
#### **LEAN STARTUP**







#### **LEAN STARTUP**



## El Método Lean Startup

**Eric Ries · Paidos** 





#### **LEAN STARTUP**









# ¿PREGUNTAS?





# iGRACIAS!

Eduardo Rodríguez Ortega <a href="mail@gmail.com">eromail@gmail.com</a>>



