



Vertical: Producción de Videojuegos

Clase: 10/10 - ESTIMACIONES Y PRESUPUESTOS

Docente: Eduardo Rodríguez Ortega

<eromail@gmail.com> Copyright 2022



VISUAL STORY MAPPING: PLAN DE RELEASES



© Jeff Patton, all rights reserved, www.AgileProductDesign.com

ESTIMACIONES INICIALES EN TIEMPO REAL

Historias

Historia 1

Historia 2

.

.

.

Días o hs

???

???

.

.

.

ESTIMACIONES INICIALES EN TIEMPO REAL

PERT (Program Evaluation and Review Technique).

	Caso Optimista	Caso más probable	Peor Caso
Historia 1	4 hs	7 hs	16 hs
Historia 2	7 hs	10 hs	19 hs

.

.

.

.

.

.

.

.

.

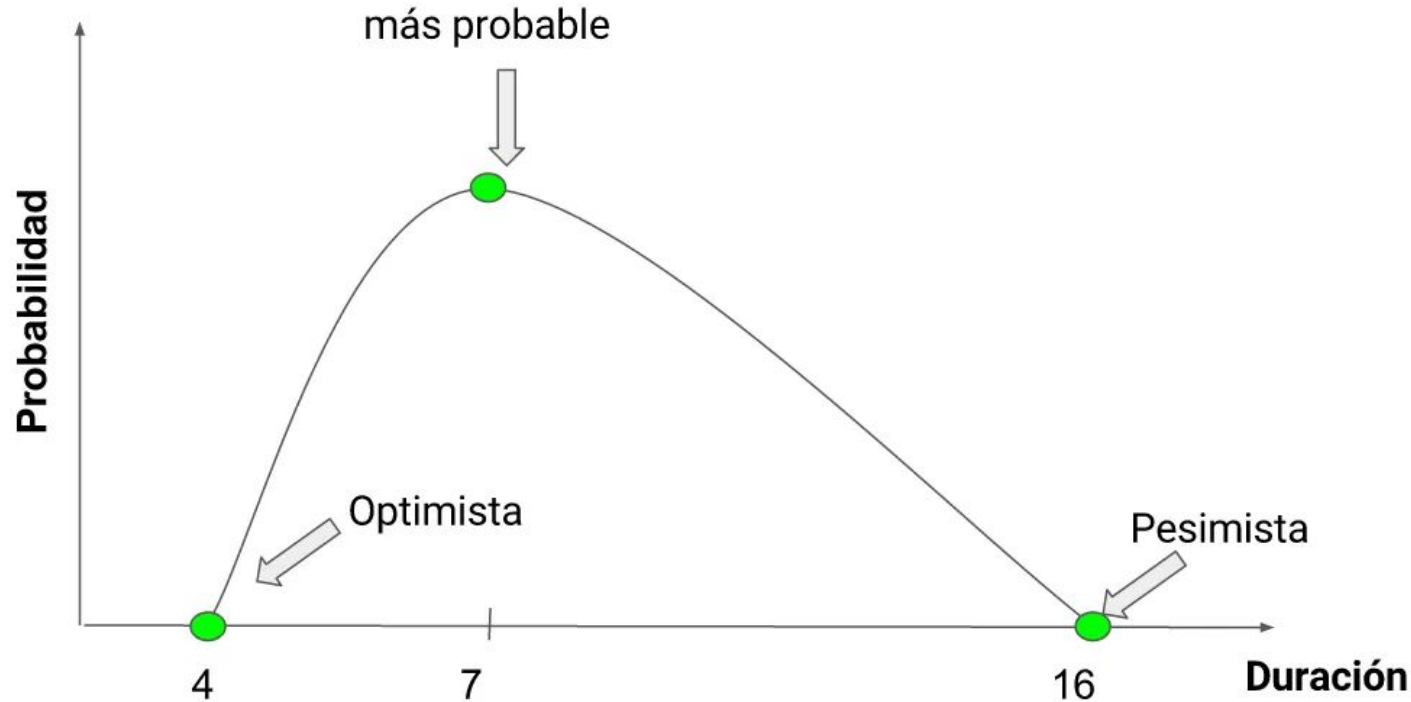
.

.

.

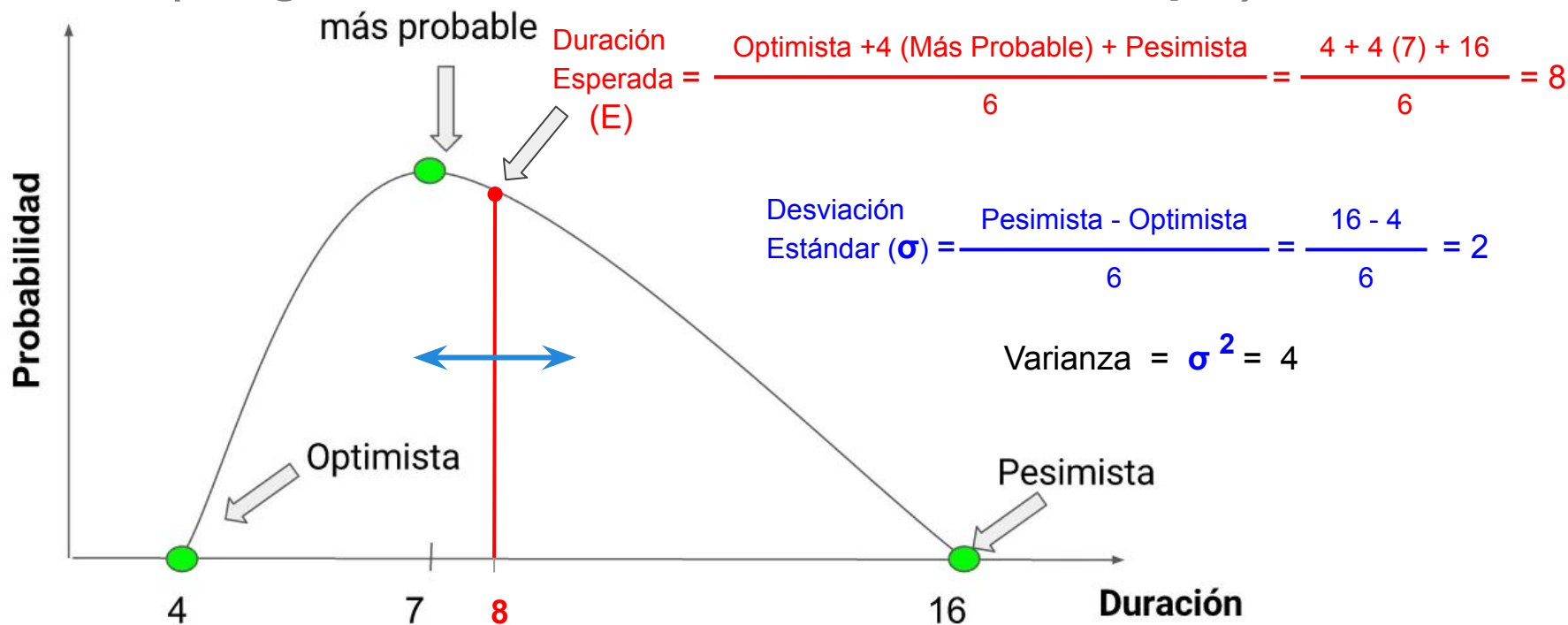
ESTIMACIONES INICIALES EN TIEMPO REAL

PERT (Program Evaluation and Review Technique).



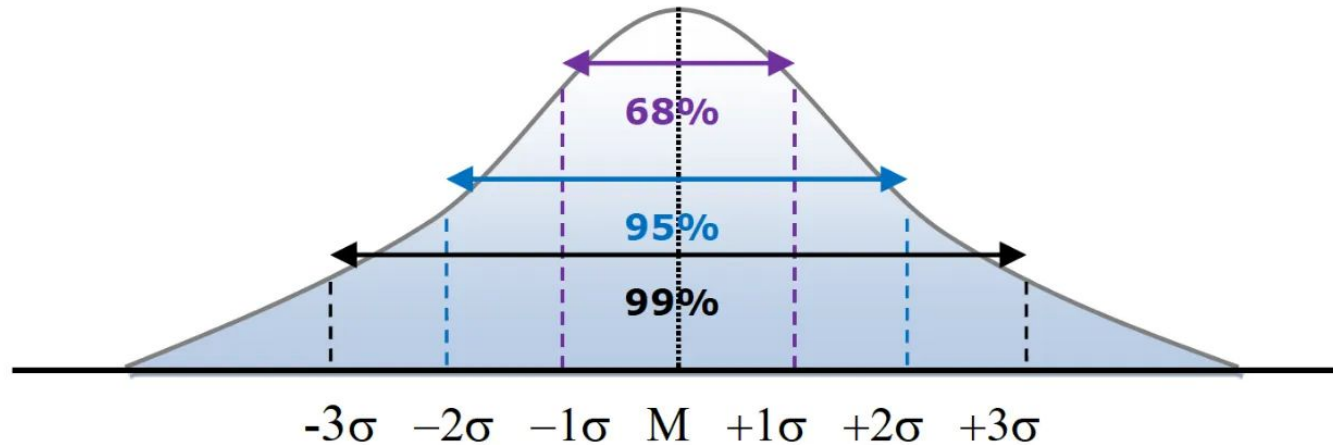
ESTIMACIONES INICIALES EN TIEMPO REAL

PERT (Program Evaluation and Review Technique).



ESTIMACIONES INICIALES EN TIEMPO REAL

PERT (Program Evaluation and Review Technique).



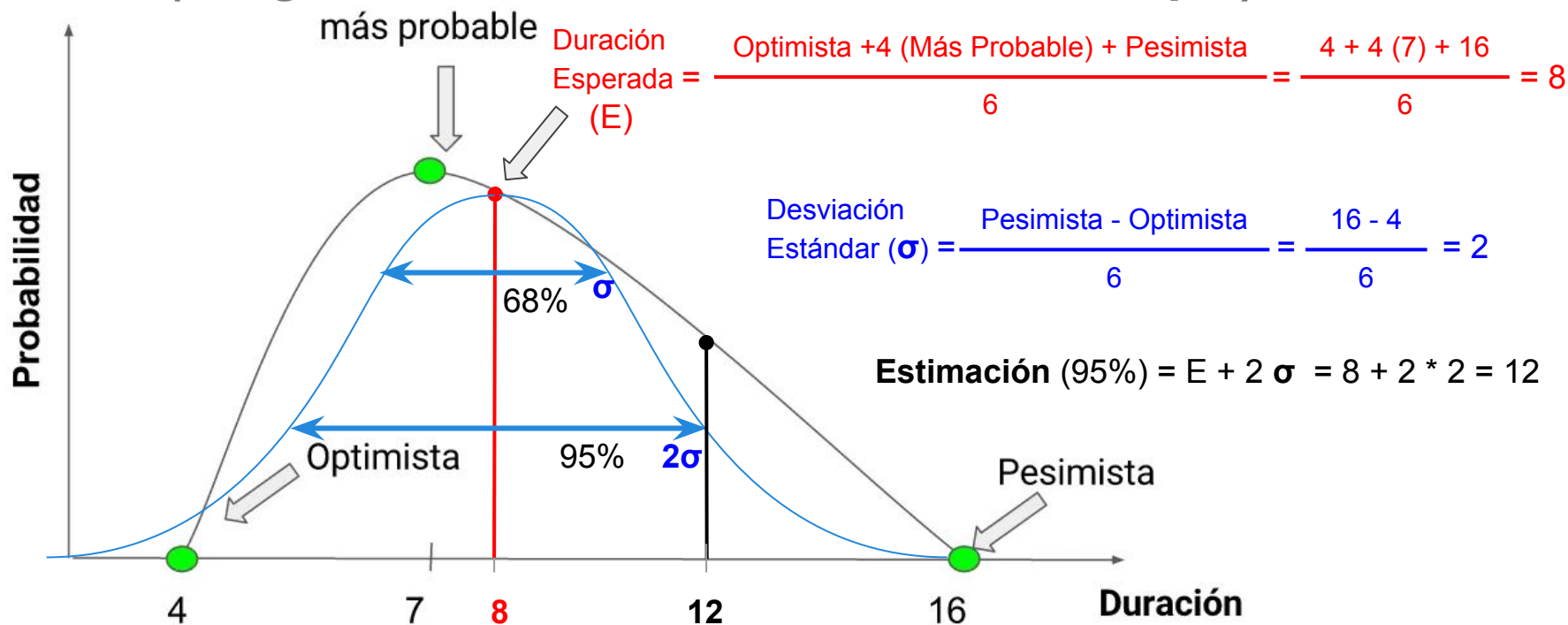
Existe un 99.73% de probabilidad de que la duración de esa actividad esté comprendida entre la media ± 3 desviación estándar σ

Existe un 95.46% de probabilidad de que la duración de esa actividad esté comprendida entre la media ± 2 desviación estándar σ

Existe un 68,26% de probabilidad de que la duración de esa actividad esté comprendida entre la media ± 1 desviación estándar σ

ESTIMACIONES INICIALES EN TIEMPO REAL

PERT (Program Evaluation and Review Technique).



ESTIMACIONES INICIALES EN TIEMPO REAL

PERT (Program Evaluation and Review Technique).

	Caso Optimista	Caso más probable	Peor Caso
Historia 1	4 hs	7 hs	16 hs
Historia 2	7 hs	10 hs	19 hs

Duración esperada = (Optimista + 4 Más probable + Pesimista) / 6

Varianza = $\left((\text{Pesimista} - \text{Optimista}) / 6 \right)^2$

Estimación total (95%) = \sum esperado + $2 \sqrt{\sum \text{varianza}}$

ESTIMACIONES INICIALES EN TIEMPO REAL

PERT (Program Evaluation and Review Technique).

	Caso Optimista	Caso más probable	Peor Caso
Historia 1	4 hs	7 hs	16 hs
Historia 2	7 hs	10 hs	19 hs
.	.	.	.
.	.	.	.

Estimación (95%)= $\Sigma (\text{Optimista} + 4 \text{ Probable} + \text{Pesimista}) / 6 + 2 \sqrt{(\Sigma ((\text{Pesimista} - \text{Optimista}) / 6)^2)}$

Tiempo Real = Estimación / cantidad de gente

ESTIMACIONES INICIALES EN TIEMPO REAL

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	8	horas laborables por día		CODE					ARTE					Total
2	Fibonacci	Acción	Historia	Optimista	Más Probable	Pesimista	E	V	Optimista	Más Probable	Pesimista	E	V	0,00
3														Días de 8hs
4	26	Sprint 1:		# Programadores				1	# Artistas				1	0,00
5														
6	2	Ver Menu	Boton de Jugar	4	7	16	8,00	4,00	4	7	16	8,00	4,00	
7	5	acción #2	historia 2	7	10	19	11,00	4,00	7	10	19	11,00	4,00	
8	5	acción #3	historia 3				0,00	0,00				0,00	0,00	
9	3	acción #4	historia 4				0,00	0,00				0,00	0,00	
10	2	acción #5	historia 5				0,00	0,00				0,00	0,00	
11	1	acción #6	historia 6				0,00	0,00				0,00	0,00	
12	1	acción #3	historia 3				0,00	0,00				0,00	0,00	
13	1	acción #7	historia 7				0,00	0,00				0,00	0,00	
14	3	acción #8	historia 8				0,00	0,00				0,00	0,00	
15	1	acción #1	historia 1				0,00	0,00				0,00	0,00	
16	1	acción #9	historia 9				0,00	0,00				0,00	0,00	
17	1	acción #10	historia 10				0,00	0,00				0,00	0,00	
18														
19							24,66					24,66		
20														
21	0	Sprint 2:		# Programadores				1	# Artistas				1	0
22														
23		acción #1	historia 1	4	7	16	8,00	4,00	4	7	16	8,00	4,00	

Esquema en blanco para hacer estimaciones

DOCUMENTO DE PLAN DE PRODUCCIÓN



DOCUMENTO DE PLAN DE PRODUCCIÓN

Plan de producción

XXXXXX se divide en 8 sprints y tiene N releases en los cuales se espera contar con de X1 a X2 personas para la programación y de Y1 a Y2 para el arte y animación en cada una de las etapas. Además, habrá de Z1 a Z2 Game Designers para hacer los niveles y el balanceo del juego.

El proyecto comenzará en xx/xx/xxxx se completará el xx/xx/xxxx y el presupuesto total es de \$xxxxxxx

DOCUMENTO DE PLAN DE PRODUCCIÓN

XXXXX: nombre y número release (Ej:Mi juego: Release 1 - MVP)

El release 1 se comenzará a desarrollar el 25/8/2017 y abarcará N sprints.

En el 1er sprint habrá X1 programadores, Y1 artistas 2D/3d y Z1 Game Designers

Los contenidos del 1er sprint serán: Bla, bla, bla, etc.

Features:

- bla bla
- bla bla

En el 2do sprint habrá X2 programadores, Y2 artistas 2D/3d y Z2 Game Designers

Los contenidos del 1er sprint serán: Bla, bla, bla, etc.

Features:

- bla bla
- bla bla

.

.

.

¿PREGUNTAS?

¡GRACIAS!

Eduardo Rodríguez Ortega
<eromail@gmail.com>