



**Vertical:** Producción de Videojuegos

**Clase:** 7/10 - VISUAL STORY MAPS

**Docente:** Eduardo Rodríguez Ortega

*<[eromail@gmail.com](mailto:eromail@gmail.com)> Copyright 2022*

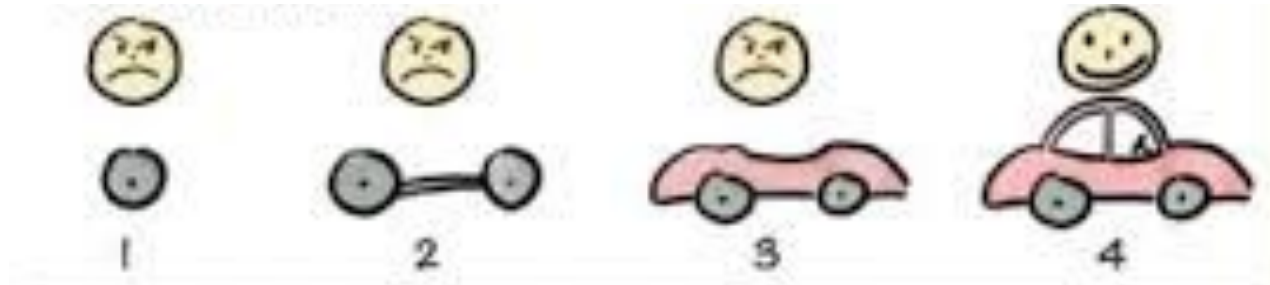


## MINIMUM VIABLE PRODUCT

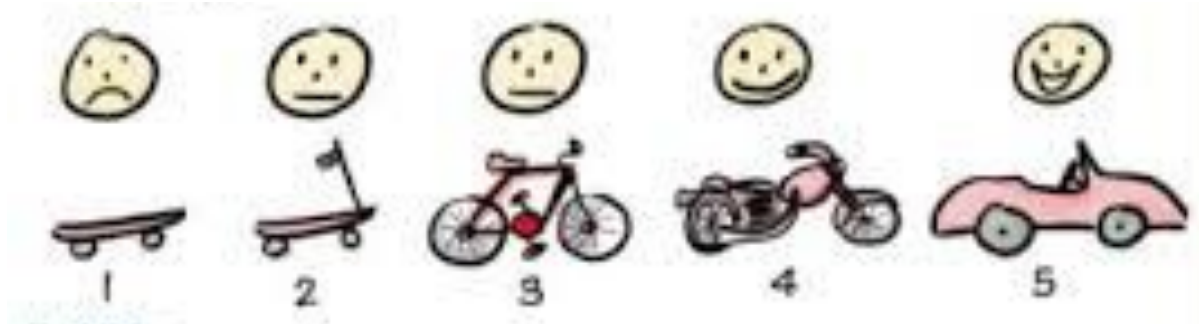
---

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

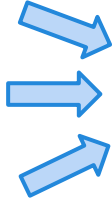
# CÓMO ARMAR UN PLAN DE DESARROLLO



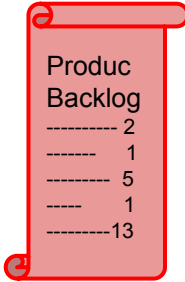
A  B



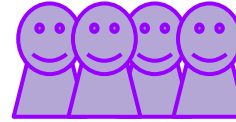
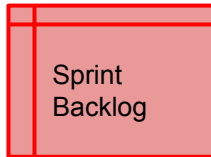
# METODOLOGÍA SCRUM



PO

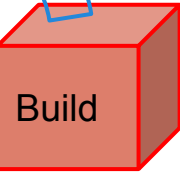


Sprint Planning Meeting



TEAM

Product Review



Retrospective



SM

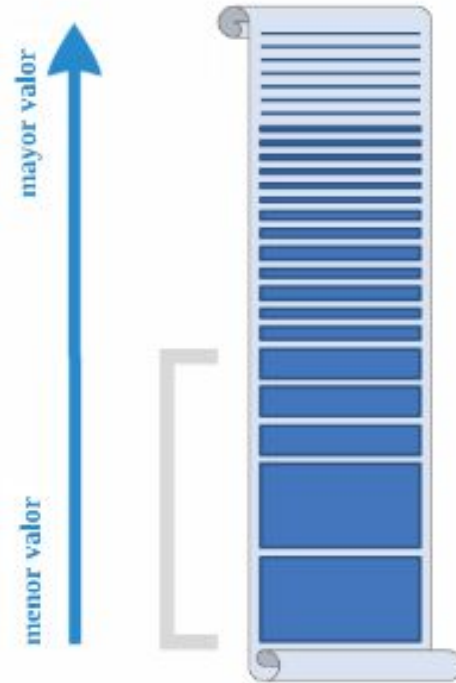
Daily Scrum

SPRINT

- 3 roles
- 3 artefactos
- 4 rituales

# VISUAL STORY MAPPING

---



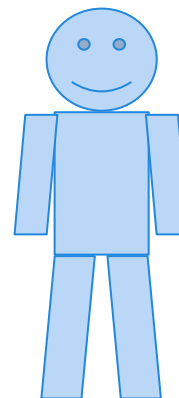
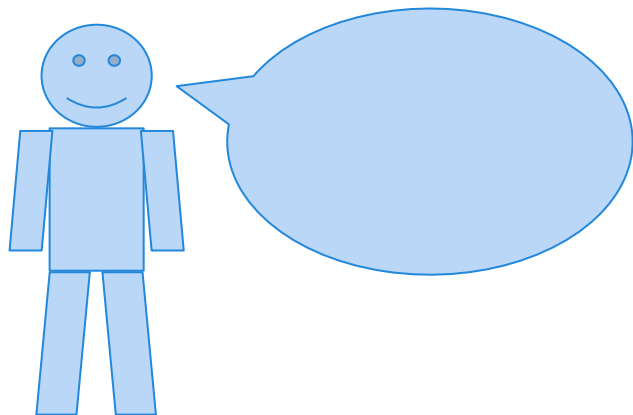
## Product Backlog

Los ítems menos  
prioritarios están  
menos refinados

# VISUAL STORY MAPPING

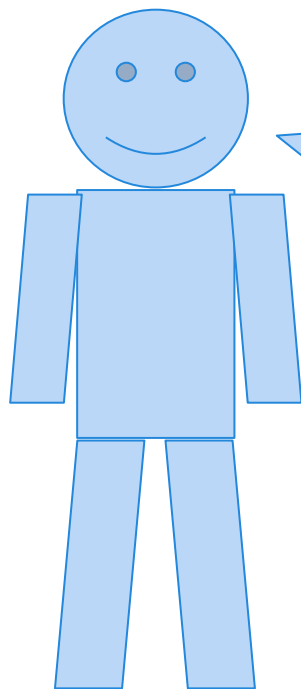
---

## CASOS DE USO



# VISUAL STORY MAPPING

---



“Necesito una batidora”

# VISUAL STORY MAPPING

---





# VISUAL STORY MAPPING

---



# VISUAL STORY MAPPING

---

Batir huevos



Batidoras



# VISUAL STORY MAPPING

---





## Torta de cumpleaños

# Objetivo

problema a resolver u  
objetivo de negocio que se  
quiere alcanzar

# Batir huevos

## Tareas

actividades o tareas que  
lleva a cabo un usuario  
para lograr su objetivo

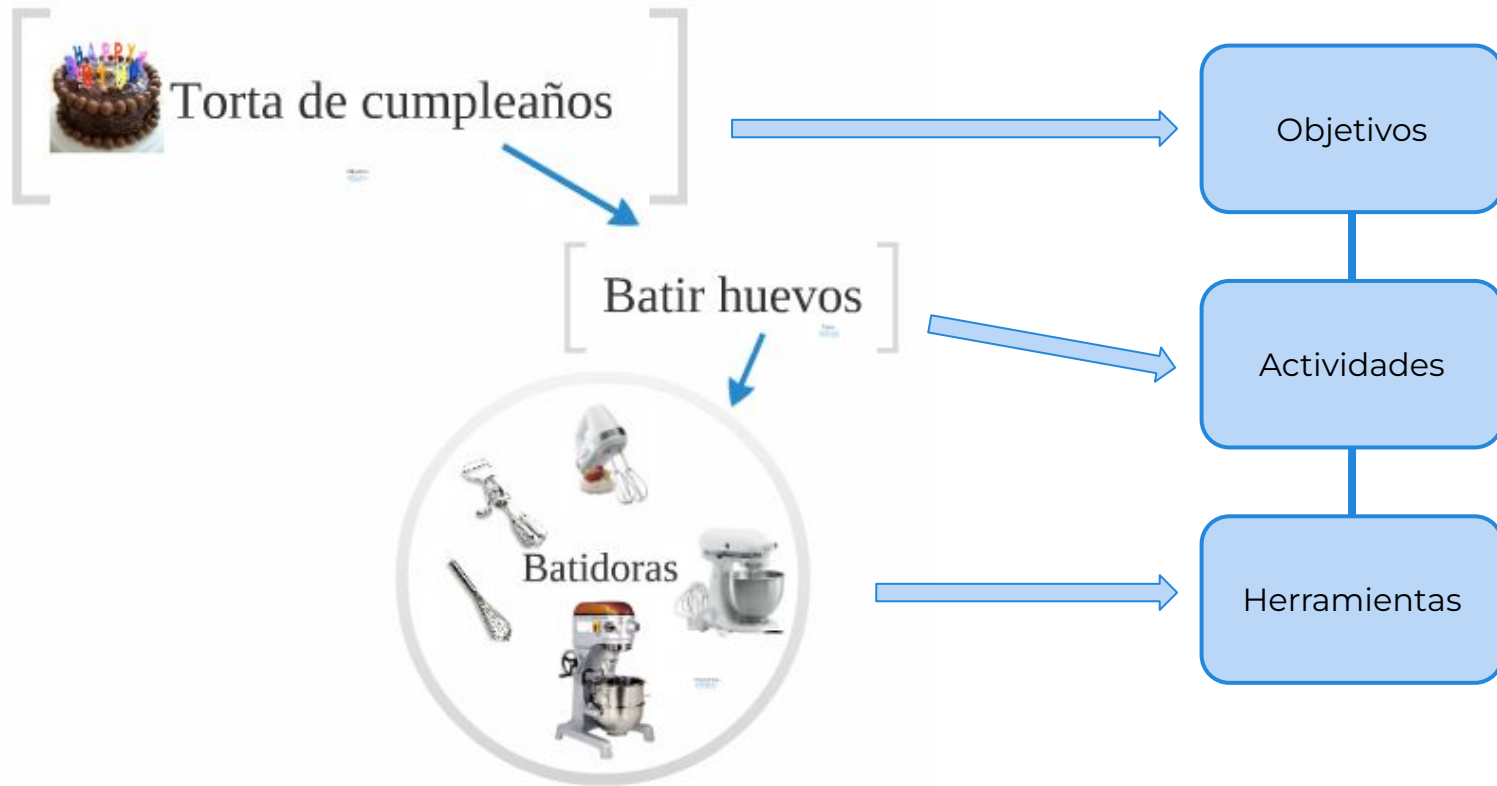
# VISUAL STORY MAPPING

---



**Herramientas**  
features provistos por la  
herramienta que soportan  
a las tareas de los usuarios

# VISUAL STORY MAPPING



# VISUAL STORY MAPPING

---

- Desarrollo evolutivo
- Priorización del Backlog
- Minimum Marketable Feature.

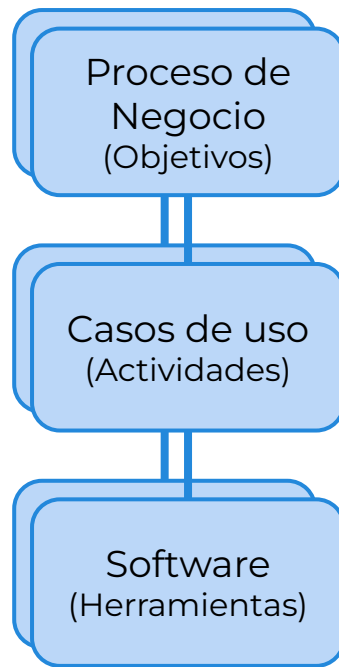




# VISUAL STORY MAPPING

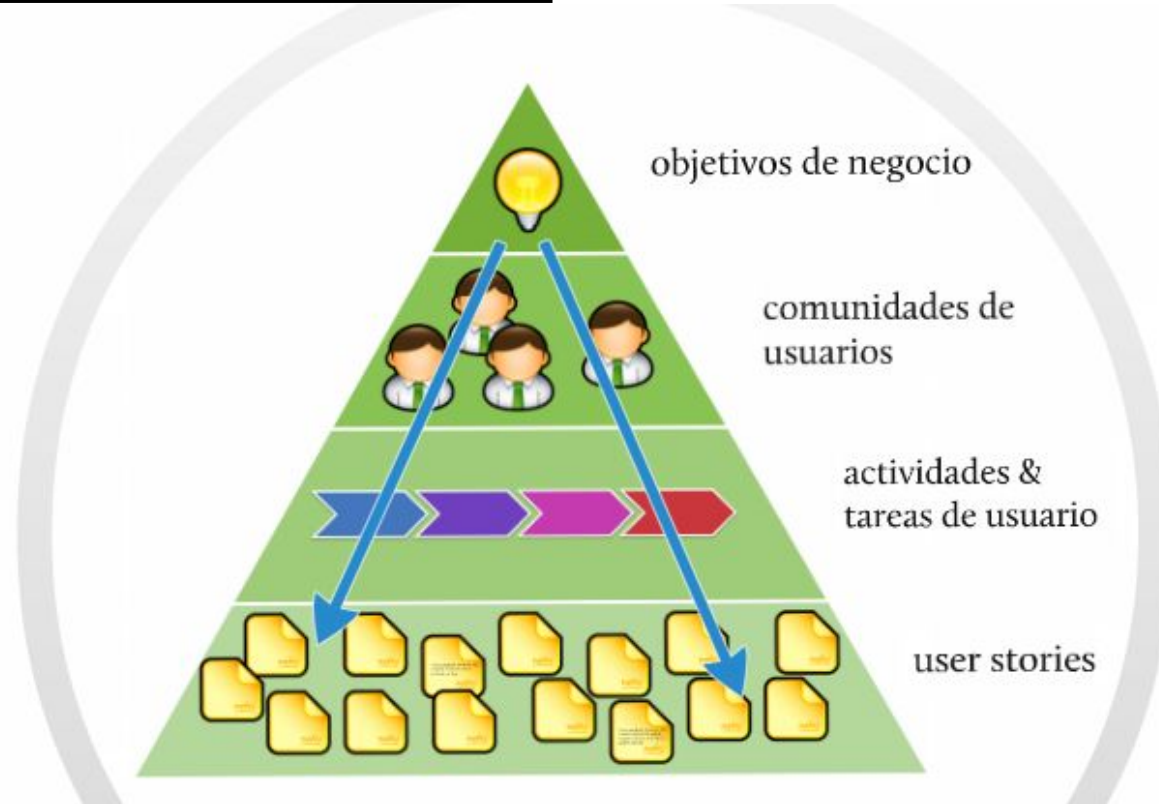
---

- Desarrollo evolutivo
- Priorización del Backlog
- Minimum Marketable Feature.



# VISUAL STORY MAPPING

---



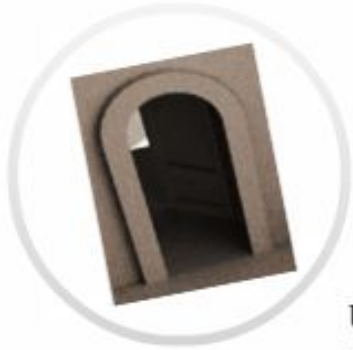
# VISUAL STORY MAPPING

---

es importante no perder nunca de  
vista estas relaciones entre  
objetivos de negocio y user stories

# VISUAL STORY MAPPING

---



Una "lista de cosas a construir" puede hacer que nos enfoquemos demasiado en los detalles...



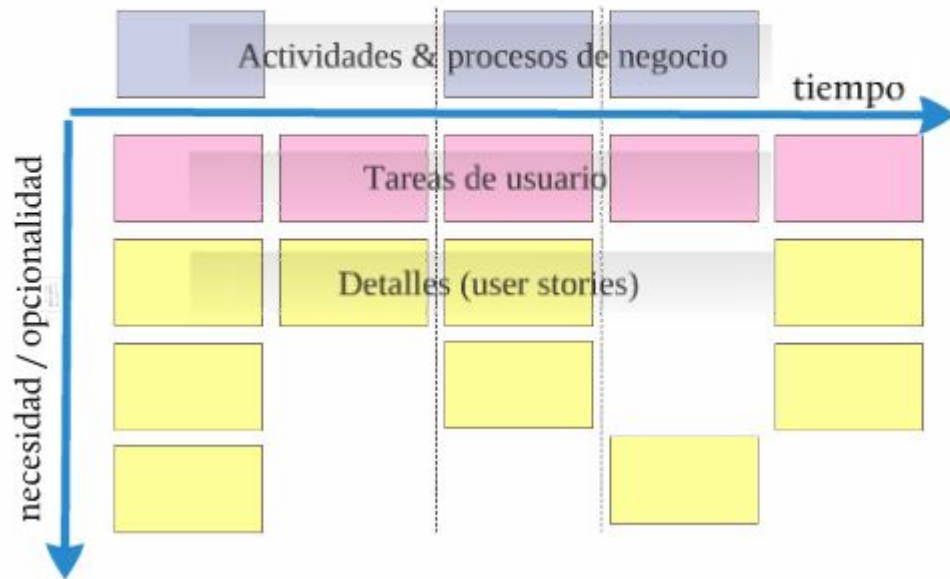
# VISUAL STORY MAPPING

---



...perdiendo de vista el "big picture"

# VISUAL STORY MAPPING



Los Story Maps son modelos multidimensionales.

# VISUAL STORY MAPPING: EL CREADOR

---



La técnica "story mapping"  
fue creada y difundida  
por Jeff Patton

<http://www.agileproductdesign.com/>

# VISUAL STORY MAPPING: EL EJE TIEMPO

---





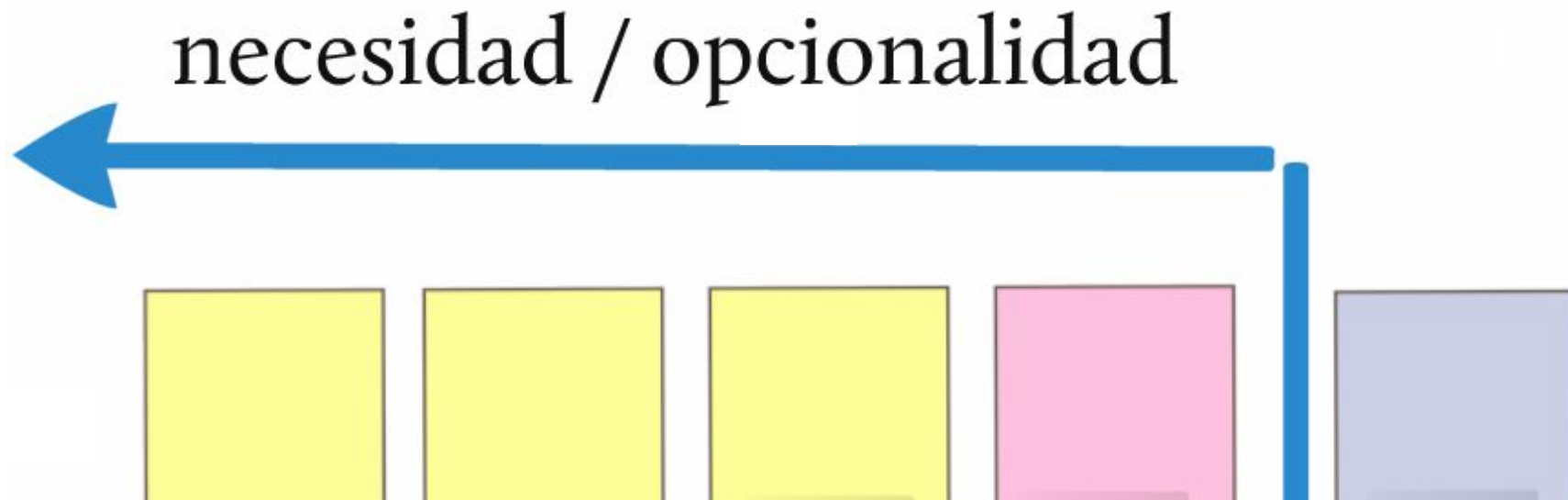
# VISUAL STORY MAPPING: EL EJE TIEMPO

---

Modela la secuencialidad de las actividades y tareas de los usuarios, desde su punto de vista.

No necesariamente coincide con el orden cronológico, es el que tenga sentido para contar el proceso de negocio detrás de nuestro sistema.

# VISUAL STORY MAPPING: EL EJE NECESIDAD



# VISUAL STORY MAPPING: EL EJE NECESIDAD

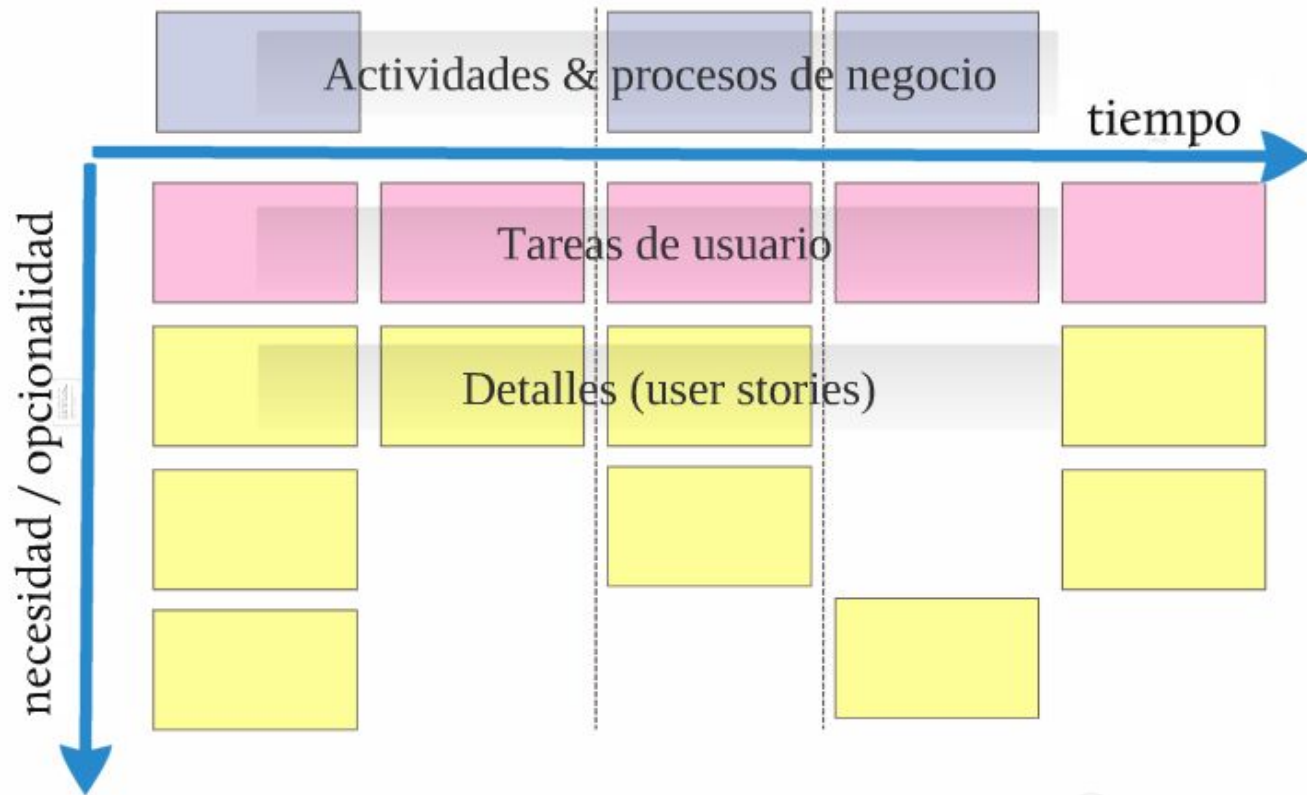
---

Modela el grado de necesidad de cada feature.

¿Cuán frecuentemente se utilizará? ¿Existen alternativas para realizar la misma tarea? ¿Qué tan crítica resulta la presencia del feature en el producto final?

Arriba de todo: features imprescindibles, más abajo, features menos imprescindibles.

# VISUAL STORY MAPPING

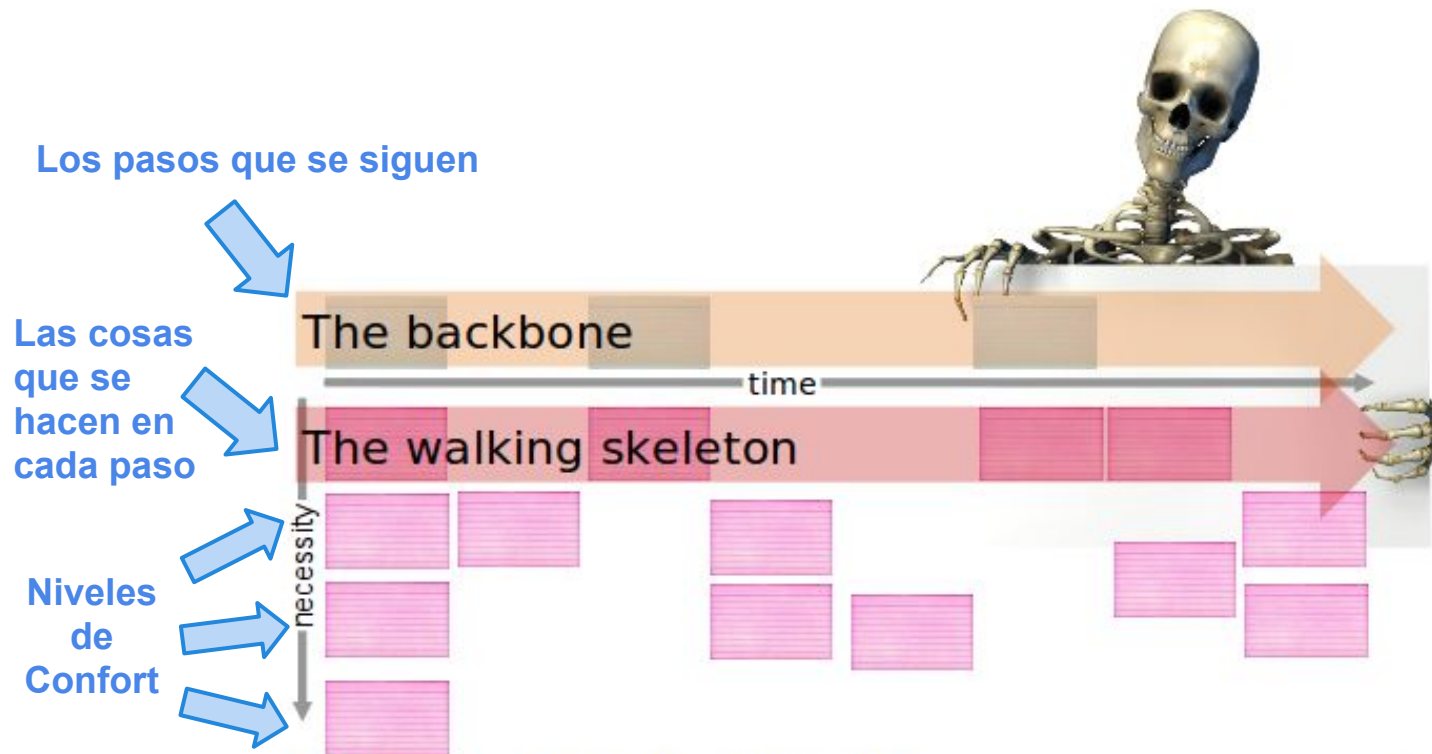


# VISUAL STORY MAPPING: EN LA PRÁCTICA

---



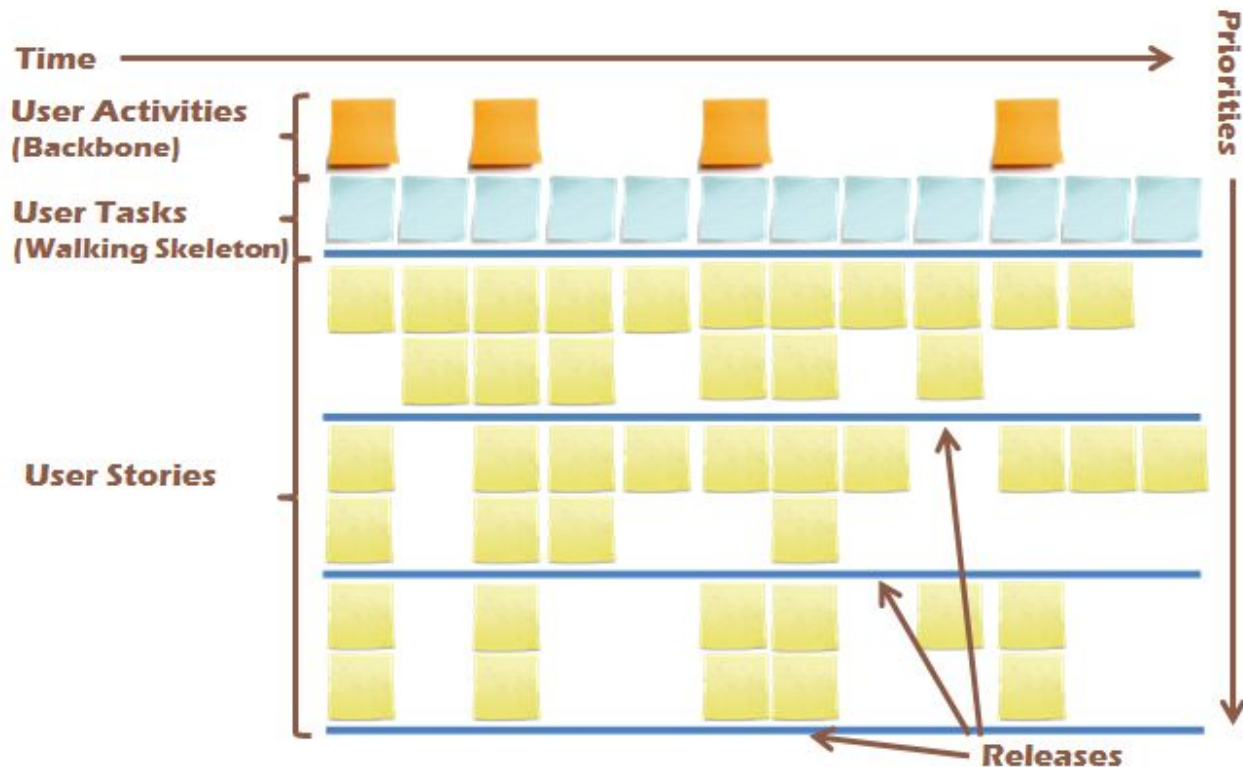
# VISUAL STORY MAPPING: LAS PARTES



© Jeff Patton, all rights reserved, [www.AgileProductDesign.com](http://www.AgileProductDesign.com)

56

# VISUAL STORY MAPPING: PLAN DE RELEASES

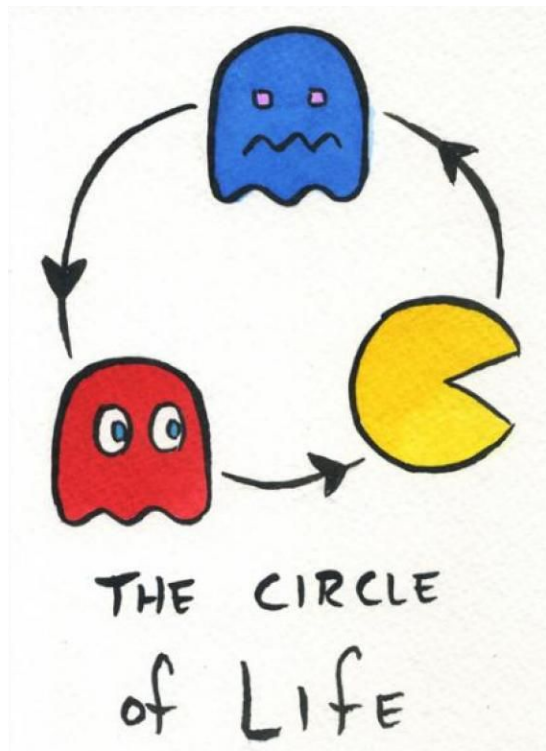




# VISUAL STORY MAPPING: PLAN DE RELEASES

---

- PRE-PRODUCCIÓN
- PRODUCCIÓN
  - ALPHA
  - BETA
  - RELEASE CANDIDATE (QA)
  - GOLD
- POST-PRODUCCIÓN



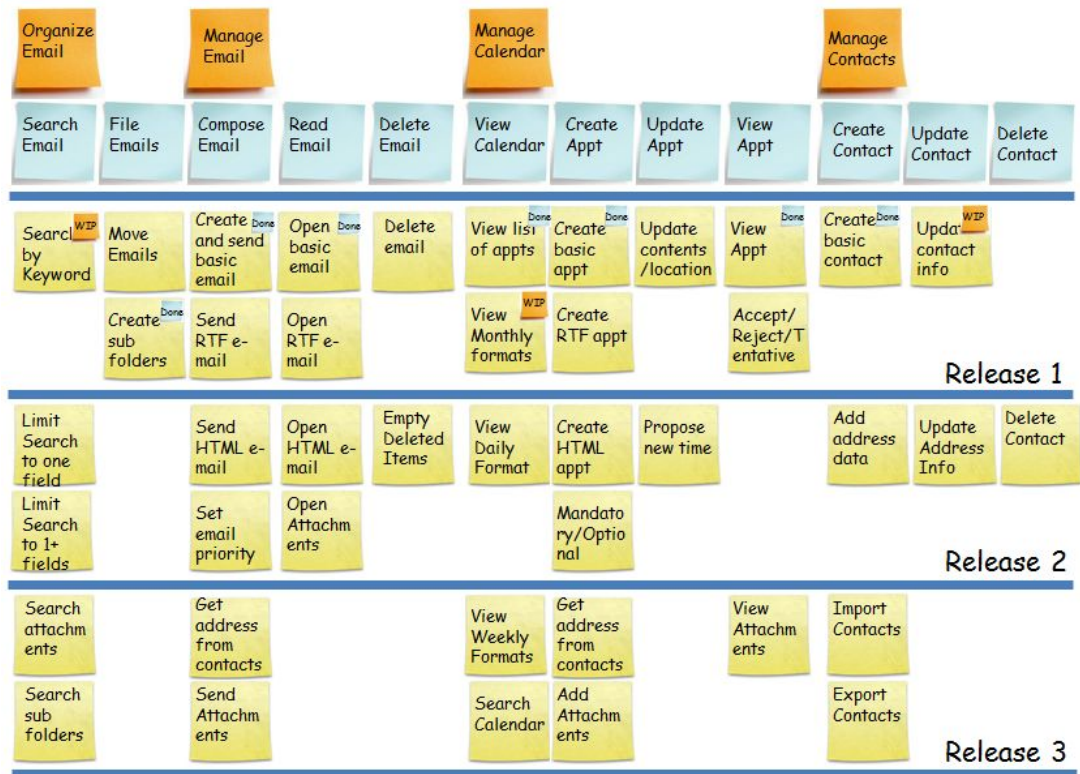


# VISUAL STORY MAPPING: PLAN DE RELEASES



© Jeff Patton, all rights reserved, [www.AgileProductDesign.com](http://www.AgileProductDesign.com)

# VISUAL STORY MAPPING: EJEMPLO



# VISUAL STORY MAPPING: EJEMPLOS

---

Ejemplos de juegos conocidos:



**Angry Birds:**

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1T6B8dkMu8S44\\_\\_22OhMeuch8OKGKJ05tOgVnUd8ZvP4/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1T6B8dkMu8S44__22OhMeuch8OKGKJ05tOgVnUd8ZvP4/edit?usp=sharing)



**Limbo:**

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WEXLOaiRHRPiaOdHxsEERTUYJTf25zVK\\_khdwJTEFaU/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WEXLOaiRHRPiaOdHxsEERTUYJTf25zVK_khdwJTEFaU/edit?usp=sharing)



**Super Mario Bros:**

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1KNDY5TeOKZptey2Sl8f1lFTHHkVcVL38s9x91rXhXM/edit?usp=sharing>

# VISUAL STORY MAPS DE ANGRY BIRDS



Backbone (objetivos de Negocio)	Ofrecer contenido (Menú)			Registrar usuarios	Ofrecer Niveles	Entretener (Jugar)			Terminar niveles		Vender	Volver al juego
Walking Skeleton (tareas del usuario)	Ajustar seteos	Iniciar Partida	Ver ToonsTV	Registrarse	Seleccionar Nivel	Controlar al personaje	Interactuar con el jugador	Obstaculizar al jugador	Ganar	Perder	Comprar	Ver Notificaciones
Proto 1: First playable		botón Play			Elegir Nivel	Apuntar	Gravedad y Física	Enemigos	Ganar Puntos	Game Over		
Proto 2								Objetos que se rompen y se mueven				
							Dar Potencia					
MPV							Fondo	Elementos irrompibles que se mueven				
							Personajes	Elementos irrompibles estáticos				
Proto Monetizado					Elegir Capítulo	Pajaro Amarillo	Estado de espera	Elementos que ruedan	Ganar Estrellas			
					Crear Capítulos	Pajaro rojo grande	Desaparación del pájaro	Múltiples Enemigos				
Alpha							Power ups				Power ups	Notificaciones
				Registrarse					Mostrar publicidad		Sacar Publicidad	
Beta	Silenciar		Toons TV Option			Pajaro Blanco	Mighty Eagle				Mighty Eagle	
						Pajaro Verde	Pausar Partida			Tips		
Beta	Info y Creditos		Mas contenido		Agregar mas niveles		Banner					

# VISUAL STORY MAPS DE LIMBO



User Activities (Backbone)	Menu				Jugar (Core Mechanic)							Salir	Etapa	
User Tasks (Walking)	Ajustar Opciones		Iniciar una partida	Resumir	Cargar Capitulo	Controlar personaje		Interactuar con el juego		Obstaculizar al jugador		Guardar el juego	Salir	
Proto 1		Iniciar partida				Caminar	Morir	Fondo	Gravedad	Trampas que matan al contacto			salir	PROTO
						Saltar								
Proto 2						Arrastrar	Empujar	Objetos moviles						
Proto 3			Continuar Partida			Trepar		Objetos trepables				check points		
Proto 4						Caminar patinando	Balancearse	Fondos con Parallax		Precipicios	Piso que se rompe			
Proto 5							Accionar Palanca	Objetos que se mueven	Objetos Electrificados	Trampas moviles				
									Agua					
Demo	Controles	Brillo						Fin de la Demo	Cutscenes			Secretos		DEMO
	Volumen	Creditos												
Release 1						Acelerar y frenar automáticamente	Caminar en forma de capullo			Gusano que te controla	Come gusanos			ALPHA
	Logros	Leader Board			Seleccionar Capitulo	Ganar				Objetos cambia-gravedad	Trampa ametralladora			
n capitulos	creditos finales							contenidos		contenidos				BETA
QA														GOLD



# VISUAL STORY MAPS DE SUPER MARIO BROS



Backbone	MENU		JUGAR										SALIR
Walking Skeleton	Otras pantallas	Pantalla Pricipal	Controlar el jugador	Enemigos que matan	Eneminos que atacan	UI	Plataformas	Bloques Interactuables	Recolectables	Niveles	Ganar	Perder	Salir
First Playable		1 jugador	Personaje avanza				Plataformas	Izar bandera fin nivel	Monedas	Nivel común	Ganar nivel	Morir	Salir del juego
			Personaje salta				Precipicios			Tubería común			
			Juntar monedas										
MVP	Opciones		Matar enemigos saltando encima	Hongos que caminan	Bowser	Vidas		Bloque que se destruye al golper	Hongos crecimiento			Achicarce	
						Tiempo						Game over	
						Contador puntaje							
						Contador monedas							
Release 2: Niveles			Matar enemigos con disparos	Tortugas		Contador de niveles	Cañerías que te transportan	Bloque Interrogación	Flor, habilidad tirar fuego	Nivel Lava			
				Plantas Carnivoras			Lava						
Release 3: Lava	Pausa		Agacharse	Bolas de fuego	Bowser escupe fuego		Plataformas móviles	Ladrillos que tiran monedas					
				Barreras giratorias de fuego	Misiles de fuego								
Release 4: Agua			Flotar	Peces	Tortuga lanza martillos			Ladrillo invisible		Nivel agua			
				Medusas	Cañones								
Release 5: Tortugas			Empujar caparazón	Tortugas con alas que saltan	Lagarto en nube que lanzan tortugas con pinches		Plataformas que caen	Resorte	Estrella de bonus de inmortalidad	Secretos en los niveles	Cut Scene Ganar	Cut Scene Perder	
				Tortugas que vuelan									
Release 6: 2 Jugadores		2 jugadores	Puede correr	Peces Voladores			Enredadera para ir al cielo			Nivel Bonus	Ganar Juego	Perder Turno	
											Rescatar Princesa		
Release 7: Final	Créditos	Attract mode		Armadillo	Bowser lanza martillos		Plataforma balanza			Fondos niveles x-x	Seleccionar un mundo		

# VISUAL STORY MAPPING: EJEMPLOS TRELO

[Tablero con todos los ejemplos de VSM en trello.com](#)



<https://trello.com/b/W8s58ySU>



<https://trello.com/b/D271cKnu>



<https://trello.com/b/VF1HdsD3>



<https://trello.com/b/zLUtUxwS>

<https://trello.com/b/qbkZt9u0/space-invaders-estimaciones>

<https://trello.com/b/ObU8pA8n/space-invaders-product-backlog>

<https://trello.com/b/rFJ3sTU8/space-invaders-sprints>

## EJERCICIO PRÁCTICO

---

Construir entre todos en  
trello un Visual Story Map  
de un juego conocido.

¿Qué juego elegimos?



# ¿PREGUNTAS?

# ¡GRACIAS!

*Eduardo Rodríguez Ortega*  
<eromail@gmail.com>