

Listas de Chequeo para validación de  
documentos de diseño.

José Ignacio Botero Osorio  
**Instructor**

Lyam Acosta Forero  
**Aprendiz**

SENA – Servicio Nacional de Aprendizaje  
Tecnología en análisis y Desarrollo de Software  
3118526  
Bogotá D.C.

# Contenido

<b>Listas de Chequeo para validación de documentos de diseño.....</b>	<b>3</b>
<b>Importancia en el Desarrollo de nuestro videojuego .....</b>	<b>3</b>
<b>Metodología de Aplicación.....</b>	<b>4</b>
<b>Beneficios de la implementación.....</b>	<b>4</b>
<b>Aplicación en nuestro Proyecto .....</b>	<b>5</b>
<b>Lista de chequeo 1: Documentos del diseño Conceptual .....</b>	<b>6</b>
<b>Lista de chequeo 2: Documentos de Mecánicas de Juego.....</b>	<b>7</b>
<b>Lista de chequeo 3: Documentos Técnicos.....</b>	<b>8</b>
<b>Lista de chequeo 4: Documentos de Audio y música .....</b>	<b>9</b>
<b>Lista de chequeo 5: Documentos de Testing y QA .....</b>	<b>10</b>
<b>Lista de chequeo 6: Documentos de Localización.....</b>	<b>11</b>
<b>Resumen de validación .....</b>	<b>12</b>

# Listas de Chequeo para validación de documentos de diseño.

En esta sección revisaremos las listas de chequeo, pero mejoradas, con listas de chequeo para la validación de documentos de diseño específicos del desarrollo de videojuegos, asegurando la calidad y consistencia de cada fase del proyecto.

Los objetivos de las listas de chequeo para validación de documentos de diseño de nuestro videojuego son herramientas fundamentales que nos permiten

1. **Control de calidad:** Garantizar que todos los documentos cumplan con los estándares establecidos y mantengan la coherencia visual y funcional del proyecto.
2. **Estandarización:** Establecer procesos uniformes de revisión y validación que aseguren la consistencia en la documentación del videojuego.
3. **Eficiencia:** Optimizar el tiempo de revisión mediante listas estructuradas que cubran todos los aspectos críticos del diseño.
4. **Especialización:** Adaptar los procesos de validación a las particularidades específicas del desarrollo de videojuegos.

## Importancia en el Desarrollo de nuestro videojuego

En el desarrollo de nuestro videojuego, la validación de documentación de diseño es especialmente crítica debido a:

1. **Complejidad Multidisciplinaria:** Los videojuegos requieren la coordinación de múltiples disciplinas tales como arte, programación, audio, diseño y narrativa que deben trabajar de manera integrada y coherente.
2. **Iteración constante:** El desarrollo de videojuegos es un proceso que es demasiado iterativo donde los documentos de diseño evolucionan constantemente, requiriendo validación continua.
3. **Experiencia del usuario:** La calidad de la experiencia del jugador depende directamente de la coherencia y la calidad de todos los elementos de diseño.
4. **Plazos de Entrega:** Los proyectos de videojuegos tienen cronogramas ajustados que requieren procesos de validación eficientes para evitar retrasos costosos.
5. **Múltiples Plataformas:** La necesidad de adaptar el juego a diferentes plataformas requiere documentación específica y validación de compatibilidad.

## Metodología de Aplicación

Las listas de chequeo se aplican siguiendo una metodología estructurada:

1. **Fase de Preparación:** Selección de la lista de chequeo apropiada según el tipo de documento y fase del proyecto.
2. **Fase de Revisión:** Evaluación sistemática de cada elemento de la lista, marcando el cumplimiento y documentando observaciones.
3. **Fase de Análisis:** Cálculo de porcentaje de cumplimiento e identificación de áreas que requieren atención.
4. **Fase de Validación:** Firma de aprobación por parte de los responsables correspondientes una vez cumplidos todos los criterios.

## Beneficios de la implementación

La implementación de estas listas de chequeo proporciona beneficios tangibles al proyecto:

1. **Reducción de errores:** Disminuye significativamente la probabilidad de errores en la documentación y el diseño del juego.
2. **Ahorro de tiempo:** Optimiza los procesos de revisión, reduciendo el tiempo necesario para validar documentos.
3. **Mejor comunicación:** Facilita la comunicación entre equipos al proporcionar criterios claros y objetivos.
4. **Mejora Continua:** Permite identificar patrones de sistema y mejora los procesos de desarrollo.
5. **Control de calidad:** Establece un estándar mínimo de calidad que debe cumplir toda la documentación del proyecto.
6. **Documentación Histórica:** Crea un registro historia de las validaciones realizadas para futuras referencias.

## Aplicación en nuestro Proyecto

Para nuestro proyecto ¿, estas listas de chequeo son especialmente valiosas ya que:

1. **Garantizar la coherencia visual:** Aseguran que todos los elementos artísticos mantengan el estilo pixel art y la estética retro definida para el juego.
2. **Optimizar el desarrollo indie:** Proporciona estructura y organización a un equipo de desarrollo independiente con recursos limitados.
3. **Facilitan la iteración:** Permiten evaluar rápidamente los cambios y mejoras propuestas durante el desarrollo.
4. **Aseguran la calidad multiplataforma:** Verifican que el juego funcione correctamente en PC, consolas y dispositivos móviles.
5. **Preparan para la publicación:** Garantizan que todos los documentos estén listos para el proceso de certificación y lanzamiento.

## Lista de chequeo 1: Documentos del diseño Conceptual

A continuación, veremos la lista de chequeo numero 1

Ítem	Descripción	Cumple	Observaciones
1.1	Documento de Visión del Juego (GDD) está completo y actualizado	<input type="checkbox"/>	
1.2	Arte conceptual de personajes principales está definido y aprobado	<input type="checkbox"/>	
1.3	Diseño de niveles y ambientes está documentado visualmente	<input type="checkbox"/>	
1.4	Paleta de colores y estilo visual está establecida y es consistente	<input type="checkbox"/>	
1.5	Storyboard o guion visual de secuencias clave está completo	<input type="checkbox"/>	
1.6	Referencias de arte y mood boards están organizadas	<input type="checkbox"/>	
1.7	Documentación de UI/UX incluye wireframes y mockups	<input type="checkbox"/>	
1.8	Especificaciones técnicas de arte están definidas (resoluciones, formatos)	<input type="checkbox"/>	

## Lista de chequeo 2: Documentos de Mecánicas de Juego

A continuación, veremos la lista de chequeo numero 2

Ítem	Descripción	Cumple	Observaciones
2.1	Mecánicas principales del juego están documentadas y probadas	<input type="checkbox"/>	
2.2	Sistema de controles está definido para todas las plataformas objetivo	<input type="checkbox"/>	
2.3	Balance de dificultad está calculado y documentado	<input type="checkbox"/>	
2.4	Sistema de progresión del jugador está especificado	<input type="checkbox"/>	
2.5	Mecánicas de recompensas y logros están implementadas	<input type="checkbox"/>	
2.6	Sistema de guardado y carga está funcional	<input type="checkbox"/>	
2.7	Mecánicas de multijugador (si aplica) están documentadas	<input type="checkbox"/>	
2.8	Tutorial y sistema de ayuda están integrados	<input type="checkbox"/>	

## Lista de chequeo 3: Documentos Técnicos

A continuación, veremos la lista de chequeo numero 3

Ítem	Descripción	Cumple	Observaciones
3.1	Arquitectura del software está documentada con diagramas	<input type="checkbox"/>	
3.2	Especificaciones de rendimiento están definidas (FPS, memoria, etc.)	<input type="checkbox"/>	
3.3	Requisitos de hardware están especificados para cada plataforma	<input type="checkbox"/>	
3.4	API y servicios externos están documentados	<input type="checkbox"/>	
3.5	Estructura de base de datos está diseñada y documentada	<input type="checkbox"/>	
3.6	Flujo de datos del juego está mapeado	<input type="checkbox"/>	
3.7	Procedimientos de backup y recuperación están definidos	<input type="checkbox"/>	
3.8	Documentación de APIs para mods o contenido adicional	<input type="checkbox"/>	



## Lista de chequeo 4: Documentos de Audio y música

A continuación, veremos la lista de chequeo numero 4

Ítem	Descripción	Cumple	Observaciones
4.1	Banda sonora principal está compuesta y masterizada	<input type="checkbox"/>	
4.2	Efectos de sonido están categorizados y organizados	<input type="checkbox"/>	
4.3	Diálogos están grabados y sincronizados correctamente	<input type="checkbox"/>	
4.4	Niveles de audio están balanceados y normalizados	<input type="checkbox"/>	
4.5	Implementación de audio 3D está configurada	<input type="checkbox"/>	
4.6	Opciones de configuración de audio están implementadas	<input type="checkbox"/>	
4.7	Licencias de música y efectos están documentadas	<input type="checkbox"/>	
4.8	Archivos de audio están optimizados para diferentes plataformas	<input type="checkbox"/>	

## Lista de chequeo 5: Documentos de Testing y QA

A continuación, veremos la lista de chequeo numero 5

Ítem	Descripción	Cumple	Observaciones
5.1	Plan de pruebas está documentado y aprobado	<input type="checkbox"/>	
5.2	Casos de prueba para todas las mecánicas principales están definidos	<input type="checkbox"/>	
5.3	Pruebas de compatibilidad en diferentes dispositivos están completas	<input type="checkbox"/>	
5.4	Pruebas de estrés y rendimiento están ejecutadas	<input type="checkbox"/>	
5.5	Pruebas de usabilidad con usuarios reales están realizadas	<input type="checkbox"/>	
5.6	Reportes de bugs están categorizados y priorizados	<input type="checkbox"/>	
5.7	Pruebas de accesibilidad están implementadas	<input type="checkbox"/>	
5.8	Documentación de regresiones y fixes está actualizada	<input type="checkbox"/>	

## Lista de chequeo 6: Documentos de Localización

A continuación, veremos la lista de chequeo numero 6

Ítem	Descripción	Cumple	Observaciones
6.1	Textos del juego están extraídos para traducción	<input type="checkbox"/>	
6.2	Idiomas objetivo están definidos y priorizados	<input type="checkbox"/>	
6.3	Elementos culturales sensibles están identificados	<input type="checkbox"/>	
6.4	Interfaz de usuario está adaptada para diferentes idiomas	<input type="checkbox"/>	
6.5	Audio localizado está grabado y sincronizado	<input type="checkbox"/>	
6.6	Pruebas de localización están ejecutadas	<input type="checkbox"/>	
6.7	Documentación de localización está actualizada	<input type="checkbox"/>	
6.8	Certificaciones regionales están obtenidas	<input type="checkbox"/>	

## **Resumen de validación**

Para Finalizar nuestra validación debemos tener algunos ítems claros los cuales son:

- 1. Total de ítems**
- 2. Ítems cumplidos**
- 3. Porcentaje de cumplimiento**
- 4. Fechas de Validación**

Y por último una ficha de validación de documentos de diseño donde aparecen los responsables de diseño. Responsable técnico y de QA.