

Listas de chequeo para la validación de
artefactos

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

Listas de chequeo para la validación de artefactos	3
Paso a paso de Cumplimiento.....	3
Estrategias de Cumplimiento	4
Informe de Artefactos Entregados	4
Procesos y usuarios identificados	5
Validación de usuarios.....	5
Lista de chequeo Paso a Paso	5

Listas de chequeo para la validación de artefactos

En esta sección revisaremos la documentación necesaria por medio de informes y listas de chequeo básicas para la actividad de desarrollo de nuestro videojuego.

Debido a la complejidad del desarrollo de nuestro software debemos tener una información básica de cada paso del desarrollo para así evitar reprocesos durante el camino por vemos importantes listas de chequeo en cada caso.

Paso a paso de Cumplimiento

Este videojuego entra a la industria con el propósito de competir con una industria saturada de juegos los cuales no satisfacen a los jugadores actuales

Pasos:

- **Recolección de Requerimientos del videojuego**

Historias, mecánicas, personajes, interfaces, gráficos y sonidos

- **Identificación y desglose de Artefactos**

Documento de diseños de juegos, prototipos, diagramas de flujo, sprites, audio, código fuente, documentos de prueba

- **Asignación de Responsabilidades**

Artistas, programadores, diseñador de niveles, QA

- **Desarrollo de artefactos**

Creación de cada elemento según los requerimientos

- **Preparación para la validación**

Compilación y organización de todos los artefactos listos para revisión

Estrategias de Cumplimiento

- **Revisión de pares**

Se asignan miembros del equipo para revisar artefactos de otros roles (Diseñadores revisan folletos, programadores revisan el código, entre otros)

- **Validación iterativa**

Revisiones frecuentes de artefactos en cada Sprint de Desarrollo

- **Cheklis de cumplimiento**

Uso de lista de chequeo para cada tipo de artefactos

- **Participación del cliente y usuarios finales**

Validación temprana de prototipos mediante pruebas de jugabilidad y retroalimentación

- **Herramientas Digitales**

Uso de sistemas de control de versiones (Git) o tableros como Trello para una trazabilidad del proyecto

Informe de Artefactos Entregados

Artefacto	Descripción	Responsable
Documento de Guion	Narrativa	Persona 1
Bocetos	Arte conceptual	Persona 2
Prototipo	Versión jugable	Persona 3
Música y sonidos	Música	Persona 4
Código fuente	Movimientos del Jugador	Persona 5

Procesos y usuarios identificados

Procesos involucrados

- Recolección y especificación de Requisitos (Game Desing)
- Desarrollo de Artefactos (Arte, Programación, Sonidos)
- Pruebas de jugabilidad y usabilidad
- Validación final y entrega

Usuarios interesados

- Desarrollador
- Diseñador del juego y narrativa
- Productor
- Manager de Proyecto
- Clientes (Si aplica)
- Jugadores (Beta y finales)

Validación de usuarios

- Revisión guiada de prototipos y demos junto con el usuario final o QA
- Encuestas y entrevistas a usuarios que prueben versiones jugables
- Recopilación de Feedback de los usuarios y asignación de tareas para posibles ajustes
- Registro de validaciones con cheklist firmadas o bitácoras

Lista de chequeo Paso a Paso

Esta lista de cheque nos permite asegurar que se estén cumpliendo las actividades que se esperan de este proyecto, para tener un correcto lanzamiento del juego sin casi errores en el producto u otros

- Inventario de artefactos a Validar
- Definir criterios de aceptación para cada artefacto
- Crear preguntas o ítems de verificación
- Preparar el formato de registro
- Ejecutar la verificación y anotar resultados

- Registro de observaciones y Responsables
- Almacenamiento de evidencias (Videos, Archivos y más)

Ítems	Si	No	Observaciones
el personaje principal se mueve con los controles seleccionados			
El escenario esta correcto en cada nivel y no se camufla con el personaje			
Las mecánicas funcionan correctamente			
Existe música de ambiente funciona			
Los gráficos están alineados con el ambiente del juego			
No hay Bugs críticos que impidan a los usuarios continuar entre niveles			
Los menús y HUDs funcionan y son entendibles			
Los prototipos funcionan perfectamente			

