

# Formulación de Proyecto

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>Formulación de Proyecto .....</b>	<b>3</b>
<b>Objetivo General .....</b>	<b>3</b>
<b>Objetivo Especifico .....</b>	<b>3</b>
<b>Alcance .....</b>	<b>3</b>
<b>Captura de Requisitos .....</b>	<b>3</b>
<b>Definición de Funcionalidades .....</b>	<b>4</b>
<b>Especificaciones de Captura de requisitos .....</b>	<b>4</b>
<b>Plantillas .....</b>	<b>4</b>
<b>Funcionalidades .....</b>	<b>5</b>

# Formulación de Proyecto

## Objetivo General

Crear y desarrollar un software de Videojuegos con la calidad que exige la industrial actualmente que sea sencillo y fácil para el usuario, también integrar modelos dinámicos para personas en condición de discapacidad conforme a las opciones de accesibilidad de las consolas y plataformas.

## Objetivo Especifico

- 1- Análisis y desarrollo de un nuevo Software de Videojuegos
- 2- Crear un producto que muestre habilidades técnicas y creativas del equipo de desarrollo
- 3- Desarrollar las actividades para el desarrollo efectivo del software
- 4- Abarcar todo el proceso de desarrollo, tanto económico como del software.
- 5-

## Alcance

Construir un videojuego con funcionalidades básicas con sus funcionalidades básicas e interfaz antes del 17 de febrero de 2027.

## Captura de Requisitos

Para la captura de requisitos en el desarrollo de nuestro videojuego, nos enfocaremos en las historias de los usuarios y visualizar el flujo de un storyboard los cuales utilizaremos herramientas como:

1. Jira
2. Trello
3. Figma/Miro
4. Google Docs.

Después de revisar utilizaremos la opción de Jira para la gestión de historias de usuario y Miro para la elaboración de un Storyboard

“La captura de requisitos se refiere de dónde vienen los requisitos y como se realizará la obtención de estos, en este proceso el desarrollador por primera vez podrá tener una comprensión adecuada del problema que se requiere solucionar,

en esta etapa es importante la participación de todos los agentes mencionados en la lección anterior. Es la etapa más temprana en el ciclo de vida Proceso de vida que hace referencia a las etapas por las cuales pasa un desarrollo de software realizando una analogía del ciclo de la vida de una persona. del desarrollo del aplicativo web”<sup>1</sup>

## Definición de Funcionalidades

Definimos funcionalidad utilizando una plantilla clásica de historias de usuarios utilizando las plantillas básicas de estas historias.

Ejemplos:

- Como Jugador quiero controlar mi progreso para poder continuar con tranquilidad cada nivel
- Como usuario quiero guardar mi progreso para después
- Como jugador quiero poder tener un HUD muy intuitivo y fácil de entender

Estas historias se pueden registrar en Jira como tarjetas y agrupar por módulos del videojuego.

## Especificaciones de Captura de requisitos

La técnica aplicada será captura de mediante historias de usuarios, combinando sesiones de Coworking y elaboración de Storyboards en Miro el cual incluye:

1. Reunión con Stakeholders: identificación de necesidades.
2. Redacción colaborativa con las historias de usuarios.
3. Traducción visual de historias de usuario clave en Storyboards que muestren escenas importantes junto con flujos de juegos importantes.

## Plantillas

En esta plantilla revisaremos algunas historias de usuario:

Como \_\_\_\_\_ (Tipo de usuarios) \_\_\_\_\_ Quiero \_\_\_\_ (Funcionalidades)\_\_\_\_ para \_\_\_\_\_ (Objetivo)\_\_\_\_\_

Criterios de aceptación:

---

<sup>1</sup> <https://contenidos.sucerman.com/nivel4/desarrollo/unidad1/leccion3.html>

- Criterio 1
- Criterio 2

#### Notas Adicionales

{Observaciones, Ideas y demás}

4. **Escena:** Describe lo que sucede.
5. **Actores:** Quienes Participan.
6. **Interacción:** Que sucede o que reacción nos da.
7. **Resultado (Esperado):** Experimentación del usuario.

Escena	Actores	Interacción	Resultado
Pantalla de Presentación	Jugador/Usuario	Seleccionar una nueva partida	Inicia una nueva partida
Selección de personaje	Jugador/Usuario	Avatar para el juego	Personaje listo para Jugar
Tutorial	Jugador/QA	Superar los desafíos básicos	Aprender los controles del Juego

Para la formulación de este proyecto se fundamenta en la captura estructurada de requisitos usando historias de usuarios y Storyboards, asegurando claridad y movimientos entre equipos y los jugadores

## Funcionalidades

Sumando cada historia, se pueden adjuntar modelos de Storyboards visualizando la experiencia en Miro, donde las funcionalidades del juego deben ser claramente listadas como resultado de la captura de requisitos combinando las historias de usuarios y paneles visuales

ID	Historia de Usuario	Priorización	Estado
Histo1	Como jugador quiero un avatar bonito y que resalte del ambiente	Media	Iniciando
Histo2	Como jugador quiero guardar y cargar una partida fácilmente	Alta	Desarrollo
Histo3	Como jugador quiero tutoriales para entender los controles	Media	En revisión
Histo4	Quiero poder conectarme en línea con mis amigos en línea dentro del juego	Baja	Definiendo

Herramienta N°	
Fecha	Código Formulario
Código empleado	
<b>Identificación</b>	
Nombre del Software	Fecha de creación
Personal a cargo	Código
<b>Propósito del estudio</b>	
<p><i>Aquí se revisará el propósito del estudio ya se por marketing ante un nuevo software o la revisión de un software ya existente</i></p>	
<b>Técnico</b>	
Lenguaje de programación usado	versión (En caso de que ya haya sido lanzado al público)
<b>Usuario</b>	
¿Cómo califica el software en una escala de 1 a 10?	¿Ha sufrido algún error usando el Software?
¿Ha tenido buenas experiencias con el software?	Si la respuesta anterior es no ¿Qué sucedió?
¿Siente que alguna característica en el Software es inútil para usted?	¿Cuál considera la característica más importante para usted?
¿Cuál sería una característica la cual usted desearía?	¿Siente que este software cumplió su necesidad?
¿Siente responsivo la navegación en el software?	¿Tras la última actualización ha sentido una mejora en el uso?
<b>Observaciones o preguntas adicionales</b>	
<div></div>	