Metodología para el 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

Metodología para el	I proyecto	3
Justificación		5

Metodología para el proyecto

En esta sección revisaremos la metodología correcta de nuestro videojuego y revisaremos cuales son las metodologías de un proyecto para revisar cual es la más útil para nuestro videojuego:

- Ágil.
- Modelo de cascada.
- Metodología Scrum.
- Metodología Kanban.
- Metodología Scrumban.
- Metodología PRINCE2.
- Metodología Six Sigma.
- Método de la ruta crítica (CPM)¹

Nuestro desarrollo se usaremos Agile basado en Scrum o sus variantes

"Los equipos ágiles tienen un "por qué" sólido detrás de lo que hacen y una claridad en cuanto a cómo lo hacen. Los principios de la metodología ágil ayudan a los equipos a dividir objetivos enormes y ambiciosos en partes de trabajo gestionables que puedan cumplir de forma coherente. Los desarrolladores ágiles se ven fortalecidos por innumerables historias de equipos pequeños y ágiles que superan a los grandes competidores que utilizan la entrega en cascada. Los equipos ágiles también se benefician del "complejo industrial ágil". Hay una gran cantidad de recursos y herramientas para quienes necesitan conocer la metodología ágil y todo un ejército de consultores deseosos de ayudar con su implementación."²

¹ https://asana.com/es/resources/project-management-methodologies

² https://www.atlassian.com/es/agile/scrum/agile-vs-scrum

"Para lograr una gestión eficiente de proyectos utilizando enfoques ágiles, es fundamental adoptar ciertas características y prácticas clave.

- Enfoque centrado en el cliente: El cliente es el eje central del proceso y siempre debe existir una comunicación constante con él para entender y adaptarse a las necesidades que le vayan surgiendo.
- La colaboración y el trabajo en equipo: Promover la colaboración y una comunicación abierta entre todos los integrantes del equipo del proyecto contribuye a generar un ambiente de trabajo cooperativo donde no existan jerarquías rígidas. Esto posibilita que el equipo tome decisiones de manera conjunta y resuelva eficientemente los problemas.
- Llevar a cabo entregas incrementales de valor y continuas, en lugar de intentar desarrollar el producto completo de una sola vez. Al trabajar en etapas pequeñas y manejables, se obtiene retroalimentación temprana que facilita realizar ajustes durante el proceso.
- Mantener la transparencia y visibilidad en cuanto al progreso del proyecto, de esta manera, todos los miembros del equipo y las partes interesadas estarán informados y alineados con los objetivos y la dirección del proyecto.

Finalmente, utilizar herramientas como DoneTonic para plasmar los tableros como <u>los tableros Kanban</u> o el <u>Sprint Backlog</u>, y así visualizar y gestionar el flujo de trabajo del proyecto, identificando cuellos de botella y áreas de mejora, contribuye a una gestión más efectiva y adaptativa."³

-

³ https://donetonic.com/es/agile-y-scrum/

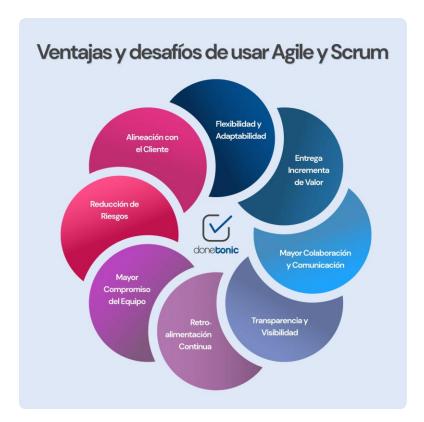


Ilustración 1 Scrum

Tomado de: https://donetonic.com/es/agile-y-scrum/

Justificación

Decidimos usar este método por:

- Alta variabilidad y cambios frecuentes: Los videojuegos muchas veces experimentan cambios más actualmente con los DLC, los parches incluso mecánicas, debido a nuevas funciones o feedback de los usuarios
 - Por eso esta metodología permiten adaptarse a los cambios de manera más eficaz, ya que trabaja en varios ciclos cortos y se revisan las actividades más importantes
- Entrega temprana: Agil permite presentar versiones o prototipos desde la primera etapa, adicionalmente podemos tener feedback de inmediato y realizar los ajustes necesarios, por ellos en los videojuegos donde estamos evaluando en todo momento la experiencia y la jugabilidad de niveles, mecánicas y demás, es mejor siempre con prototipos especiales de nuevas funciones o las funciones actuales.

- Colaboración en varias disciplinas: Un videojuego muchas veces depende la colaboración de los jugadores, por eso las reuniones con estas metodologías garantizan comunicaciones constantes y más efectivas dentro del equipo, lo que significa que podemos evitar procesos innecesarios o problemas creativos.
- Enfoque en lo más importante: Esta metodología permite identificar las funcionalidad o mecánicas básicas de nuestro videojuego las cuales deben tener mayor prioridad en el desarrollo, así evitando tener tareas innecesarias y asegurando que las cosas claves tengan más prioridad para las pruebas
- Gestiones más eficientes: Los desarrolladores de videojuegos indie como
 el nuestro muchas veces no pasa de 20 personas por ello en todo momento
 tenemos dificultades de conocimiento, tiempo o presupuesto, por esto esta
 metodología permite el control de avance de nuestro videojuego ya sea que
 toque darles prioridad a nuevas tareas y así sacar el proyecto más
 rápidamente.