

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 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 [los tableros Kanban](#) o el [Sprint Backlog](#), 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.