**Diseño y desarrollo de un video juego Ingeniería de Software**

**Alcance**

Vamos a desarrollar un video juego 2D teniendo en cuenta diferentes aspectos de la Ingeniería de Software trabajaremos en la identificación y representación de necesidades. Para ello utilizaremos el enfoque de historia de usuario, dueño del producto (Product owner) y lista del producto (baclo) luego de realizar el análisis de las necesidades elegiremos el estilo de diseño adecuado y concluiremos el género del videojuego. Trabajaremos en una plataforma de desarrollo 2D, desarrollando y probando el videojuego. A lo largo del desarrollo realizaremos el análisis estático del código fuente, el desarrollo de pruebas y de criterios de aceptación.

Finalmente, a lo largo de la construcción del videojuego, utilizaremos herramientas de versionado y gestión del proyecto.

**¿Qué es el Product Owner?**

* Es el representante de todas las personas interesadas en los resultados del proyecto (internas o externas a la organización, promotores del proyecto y usuarios finales [idealmente  también debería ser un usuario clave] o consumidores finales del producto) y es el que actúa como interlocutor único ante el equipo, con autoridad para tomar decisiones.

En este caso el Product Owner será….

**Equipamiento**

**……**

**Gestión de las versiones**