

Organización: Universidad Santiago de Cali

Departamento: Facultad de Ingeniería

Plan de Gestión de Calidad

**CypherCTRL**

Fecha: 14/04/2025

Versión: 1.0

Versión de Plantilla: 3.0.1



*Esta plantilla está basada en PM² V3.0*

*Para consultar la última versión de esta plantilla por favor visite el Wiki PM²*

**Información de control del documento**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Valor** |
| **Título del Documento:** | Plan de Gestión de Calidad |
| **Nombre del Proyecto:** | CypherCTRL |
| **Autor del Documento:** | CypherCTRL |
| **Propietario del Proyecto:** | Jair Sanclemente |
| **Director del Proyecto:** | Samuel Benavidez |
| **Versión del Documento:** | 1.0 |
| **Confidencialidad:** | Pública |
| **Fecha:** | 14/04/2025 |

**Aprobación y revisión del documento**

NOTA: Se requieren todas las aprobaciones. Se deben+ mantener registros de cada aprobación.

Todos los revisores de la lista se consideran necesarios a menos que se indique explícitamente como Opcionales.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Rol** | **Acción** | **Fecha** |
| Jair Sanclemente Castro | Propietario del proyecto | Revisa | 14 de abril de 2025 |
| Samuel Benavidez | Director del proyecto | Aprueba | 13 de abril de 2025 |
| Santiago Gómez  Sebastián Mejía  Johan Realpe  Juan Ibarra | Revisores | Aprueba | 13 de abril de 2025 |

**Historial del documento**

El Autor del Documento está autorizado a hacer los siguientes tipos de cambios al documento sin requerir que el documento sea aprobado nuevamente:

* *Edición, formato y ortografía.*
* *Aclaraciones.*

Para solicitar un cambio en este documento, póngase en contacto con el Autor del Documento o el Propietario del Proyecto.

Las modificaciones de este documento se resumen en la siguiente tabla en orden cronológico inverso (primero la última versión).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Revisión** | **Fecha** | **Creada por** | **Breve descripción de los cambios** |
| 1.0 | 14/04/2025 | Equipo de desarrollo | Redacción inicial del documento |
| 1.1 | Por definir | Equipo de desarrollo | Por definir |
| 1.2 | Por definir | Equipo de desarrollo | Por definir |

**Gestión de la configuración: Localización del documento**

La última versión de este documento está guardada en OneDrive – CypherCTRL.

Link de ubicación de OneDrive: [Gestion de Proyectos - OneDrive](https://usceduco7466-my.sharepoint.com/personal/johan_realpe00_usc_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fjohan%5Frealpe00%5Fusc%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FGestion%20de%20Proyectos&ga=1)

TABLA DE CONTENIDOS

1. Introducción 6

2. Objetivos de la Gestión de la Calidad 6

3. Proceso de Gestión de Calidad 6

3.1. Roles y Responsabilidades en la Gestión de la Calidad 11

4. Herramientas y Técnicas 11

5. Actividades de Aseguramiento de la Calidad 12

6. Métricas 13

7. Control de Calidad 14

7.1. Revisiones de Calidad 14

7.2. Revisiones de los Entregables 15

7.3. Otras Actividades de Control de la Calidad. 15

8. Registros de Calidad 15

9. Gestión de la Configuración 15

10. Planes PM² Relacionados 17

Apéndice 1: Referencias y Documentos Relacionados 19

# Introducción

Este documento tiene como fin detallar el Plan de Gestión de Calidad del proyecto “Desarrollo de un videojuego 2.5D desarrollado en Unity” siguiendo la metodología PM2, un proyecto cuyo atractivo visual radica en su vista aérea y estética futurista post-apocalíptica. Desarrollado en Unity por un equipo limitado de estudiantes para la materia “Gestión de Proyectos TI”.

Se diseñó este documento para asegurar la calidad de los entregables que componen el proyecto, pudiendo entregar un producto de buena calidad para los usuarios en lo técnico.

Velar por la calidad del producto es de vital importancia dado que el desarrollo contiene varias áreas que se deben tratar. Como, por ejemplo: Programación, arte, sonido e historia. Garantizar que todo lo anterior funcione correctamente y sin errores que puedan afectar gravemente el producto final.

Los objetivos de este documento son:

* Describir la estrategia de calidad, el enfoque y el proceso que se utilizarán para el juego.
* Identificar los roles y responsabilidades relacionados con la gestión de la calidad del juego.
* Identificar los principales artefactos y entregables de gestión del juego.
* Definir las actividades de control y aseguramiento de la calidad y planificarlas a lo largo del juego.
* Respaldar el acuerdo sobre los requisitos y las métricas de calidad del juego, y el método para evaluarlos.
* Especificar la metodología, estándares, herramientas y técnicas que se utilizan para apoyar la gestión de calidad.

# Objetivos de la Gestión de la Calidad

La gestión de la calidad del proyecto tiene como objetivo asegurar que el juego alcance los resultados esperados de la forma más eficiente, y que los entregables sean aceptados por las partes interesadas más relevantes. Implica supervisar todas las actividades necesarias para mantener el nivel de excelencia deseado. Esto incluye la creación e implementación de la planificación y aseguramiento de la calidad, así como el control y la mejora de la calidad del videojuego en su etapa final.

Este proyecto de videojuego (CypherCTRL) seguirá el proceso de gestión de calidad de PM2, que comprende las actividades relacionadas con la identificación, planificación, ejecución y seguimiento y control de las actividades relacionadas con la calidad del proyecto.

Los principales objetivos de la calidad del proyecto son:

* Hay que asegurar que el juego funcione correctamente y pueda ser disfrutable sin errores críticos que afecten directamente a su ejecución.
* Garantizar que los usuarios tengan una experiencia de juego coherente con una fluidez aceptable en todos los momentos de juego.
* Verificar que el diseño artístico tanto de personajes como de escenario sea acorde a la ambientación post-apocalíptica que desde un inicio de planteó para el proyecto.
* Cumplir con cada plazo de entrega asignada por el Líder del grupo y por el Planeador del proyecto.
* Hay que asegurar que cada entregable relacionado con el proyecto sea revisado y aprobado por el docente dueño el proyecto.
* Documentar cada proceso realizado para tener una mejor organización para tratar los errores que surjan.

# Proceso de Gestión de Calidad

El proceso de gestión de calidad del proyecto se fija en todas las actividades para dar garantía de que el desarrollo del juego y sus entregables cumplan cada uno de los requisitos en cuanto a calidad se refiere de los apartados técnicos y funcionales.

El proceso de gestión de la calidad de este proyecto consta de cinco pasos fundamentales:

* Definir las Características de Calidad (del Proyecto).
* Realizar el Aseguramiento de la Calidad.
* Realizar el Control de Calidad.
* Llevar a cabo la Aceptación de los Entregables.
* Realizar la Aceptación Final (del proyecto).

**Paso 1: Definir las Características de Calidad**

El propósito de este paso es identificar los objetivos, enfoque, requisitos, actividades y responsabilidades del proceso de gestión de la calidad del videojuego CypherCTRL, así como la forma en que se implementará a lo largo del mismo. Éstos se documentan en este plan sobre la base de los objetivos, el enfoque, los entregables y los recursos disponibles del proyecto, cosas que se ven reflejadas en documentos como el *Caso de Negocio y* el *Acta de Constitución del Proyecto*.

El Plan de Gestión de Calidad incluye la descripción de:

* Requisitos de calidad: Rendimiento estable, sin errores críticos, coherencia con la estética y el arte, jugabilidad cómoda y una experiencia inmersiva.
* Normas de calidad, directrices, herramientas y técnicas: Se usarán listas de chequeo para revisar la calidad, tachando y aprobando cada error que surja, además de realizar pruebas internas al producto.
* Actividades de aseguramiento de la calidad y responsabilidades relacionadas: Reuniones semanales de acuerdo con la programación del proyecto, junto con las pruebas funcionales, revisión del arte y el código, además de revisar los documentos entregables antes de ser subidos a la plataforma académica.
* Actividades de control de calidad para la mejora continua: Revisión de cada parte del juego, es decir a cada mecánica, como el movimiento del jugador, la interfaz gráfica, y el sistema de inventario.

Las técnicas que se usarán para la planificación de la calidad son las siguientes:

* Análisis Coste-Beneficio.
* Priorización MoSCoW de funcionalidades, específicamente lo Imprescindible, Debería tener, Podría tener y No tendrá.

Teniendo en cuenta los requisitos del solicitante, el Líder de Proyecto (DP) determina el equilibrio entre el coste/tiempo/riesgo y la calidad de los entregables, basándose en un análisis de coste-beneficio, y define las actividades de aseguramiento y control de calidad.

Adicionalmente a las listas de control anteriores, se usarán las siguientes herramientas:

* Se realizarán pruebas y validaciones al final de cada fase del desarrollo para que antes de pasar a la siguiente fase, se hayan resuelto todos los errores de la anterior.
* Muestreo de opiniones y feedback de los usuarios durante las pruebas de acceso temprano (Early Access) del juego.

**Paso 2: Realizar el Aseguramiento de la Calidad.**

El propósito de este paso es verificar el desempeño y cumplimiento de las actividades del proyecto (y de la gestión del proyecto) con los requisitos de calidad definidos. Las actividades de aseguramiento de la calidad se definen sobre la base del enfoque general de la gestión del proyecto (descrito en el *Manual del Proyecto*) y forman parte del *Plan de Trabajo del Proyecto*.

El aseguramiento de la calidad se realizará evaluando:

* Evaluación del cumplimiento de los entregables, que cada uno cumpla con lo que se solicitó.
* Una revisión interna y detallada del arte, las mecánicas y la narrativa del juego para asegurar una coherencia con la temática inicial.
* Verificar que los controles del juego se implementen de forma correcta, cosas como la métrica, las listas de revisión y las versiones que tenga el juego post-lanzamiento.

El director de Proyecto (DP) no suele realizar las actividades de aseguramiento de la calidad, pero se llevan a cabo internamente y/o externamente:

* Internamente: por una persona de Garantía de la Calidad del Proyecto (GCP) y por la organización del proyecto (ECP, RN, PS).
* Externamente: Subcontratando auditorías a entidades/auditores externos cuando sea necesario.

Los resultados de las actividades de aseguramiento de la calidad se documentarán en los informes de calidad que se realicen a lo largo del ciclo de desarrollo del juego. El aseguramiento de la calidad puede traducirse en recomendaciones de mejora, que serán procesadas por el control de calidad en forma de solicitudes de cambio.

**Paso 3: Realizar el Control de Calidad**

En este paso se quiere hacer un seguimiento y consolidar los resultados de las actividades de aseguramiento de la calidad para evaluar el cumplimiento y el rendimiento, recomendar los cambios necesarios y planificar nuevas actividades de aseguramiento de la calidad o perfeccionar las existentes. El Líder de Proyecto (DP) es quien realiza el seguimiento y control de calidad durante todo el proyecto.

El Líder de Proyecto (DP) velará el cumplimiento de los planes en términos de alcance, tiempo, coste, calidad, organización del proyecto, comunicación, riesgos, contratos y satisfacción de las personas que se interesen por el videojuego que se está desarrollando. Los registros del proyecto también se utilizarán para documentar los riesgos relacionados, las incidencias, las decisiones y cambios.

El Líder de Proyecto (DP) considerará todos los acontecimientos que puedan influir de manera negativa o positiva en el logro de los objetivos del proyecto y perfeccionará el *Plan de Gestión de la Calidad* en consecuencia. Además, el Líder de Proyecto (DP) determinará la eficacia de los procesos del proyecto y buscará posibles mejoras en la eficiencia de los procesos para que el desarrollo del juego se dé de la mejor manera posible.

Se usarán los resultados de las actividades para asegurar la calidad de las actividades del juego y así, se podrán generar solicitudes de cambio de acciones correctivas o preventivas, o bien actualizaciones en la documentación del proyecto.

Tras la identificación de todas las no conformidades o de las oportunidades de mejora, el Líder de Proyecto (DP) elaborará/validará las recomendaciones y establecerá planes de acción, consultando a las partes interesadas relevantes.

Las acciones pueden dar lugar a solicitudes de cambio, a la identificación de nuevos riesgos, a la reprogramación de actividades o a la adición de nuevas actividades. También pueden identificar las necesidades de formación y recursos, actividades adicionales de aseguramiento de la calidad, entre otras.

Si los resultados cumplen los requisitos de calidad del proyecto, el Líder de Proyecto (DP) obtendrá la aprobación de los entregables producidos en cada una de las puertas de fase, en base a los criterios definidos. Además, las decisiones formales de ir/no ir para cada hito o fase serán acordadas y aceptadas por el Propietario del Proyecto (PP) basándose en los criterios de éxito que vaya adquiriendo el juego en su desarrollo.

**Paso 4: Realizar la Aceptación de los Entregables**

En este paso se busca obtener la aprobación formal del Propietario del Proyecto (PP) para cada entregable del proyecto. de forma que el Propietario del Proyecto (PP) pueda aceptarlos formalmente.

Entregables como:

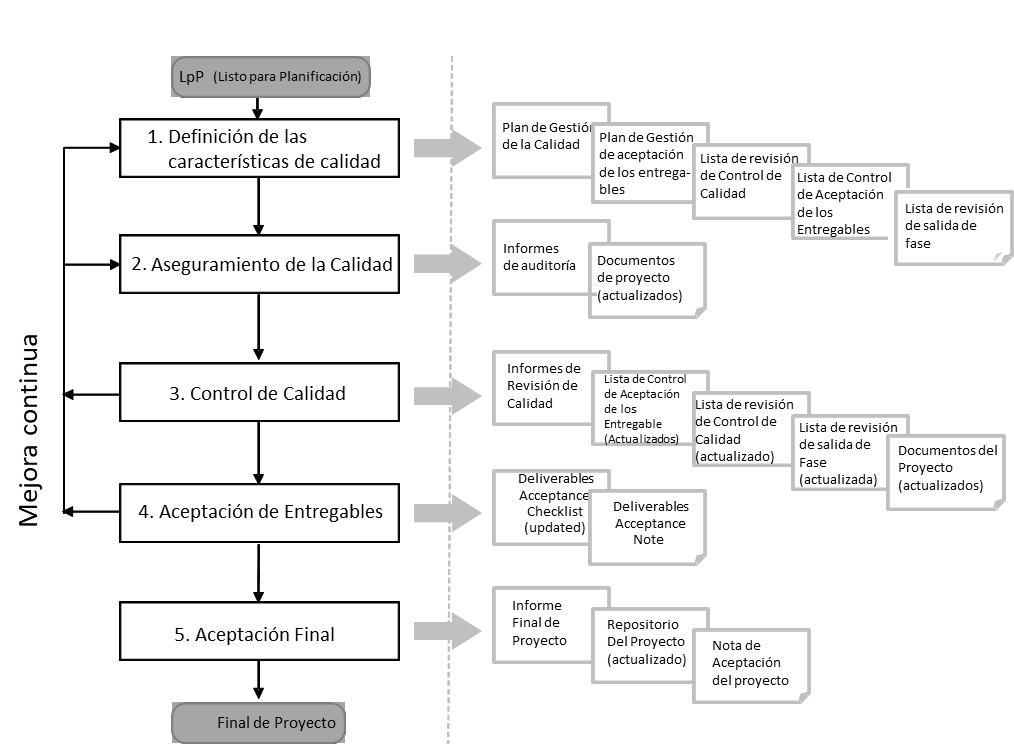
* Prototipo funcional del videojuego
* Documentación técnica
* Informes de avance

Los entregables del proyecto se aceptan si las actividades de aceptación se realizan con éxito y dentro de las tolerancias preestablecidas. Los entregables del proyecto pueden ser aceptados incluso con un conjunto de errores conocidos, siempre que estos estén documentados y que haya alguna forma de solucionarlos.

**Paso 5: Realizar la Aceptación Final.**

En este paso, se quiere gestionar la aceptación final del proyecto, incluyendo los entregables aceptados, así como realizar el cierre del proyecto. La aceptación final se obtiene del Propietario del Proyecto (PP), a través de un Documento de Aceptación del Proyecto.

Antes de la aprobación formal del proyecto, el Líder de Proyecto (DP) debe informar sobre el progreso del proyecto a los demás miembros del equipo en una reunión, discutir las lecciones aprendidas y elaborar el *Informe de Fin de Proyecto*. Este informe todo el equipo debe resumir el progreso del proyecto a lo largo de su ciclo de vida y describir los principales riesgos, errores, limitaciones, oportunidades y lecciones aprendidas identificadas a lo largo del desarrollo del videojuego. También puede identificar el nivel de satisfacción de las partes interesadas sobre la base de cuestionarios u otro tipo de retroalimentación.



## Roles y Responsabilidades en la Gestión de la Calidad

En la siguiente tabla RASCI se definen las responsabilidades de aquellos que participan en la gestión de la calidad.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **RAM** (RASCI) | **OGP\*** | **CDP** | **PP** | **RN** | **RU** | **PS** | **DP** | **ECP** |
| Plan de Gestión de la Calidad | I | **A** | C | C | C | C | **R** | C |
| Plan de Aceptación de los Entregables | I | **A** | C | **S** | I | C | **R** | C |
| Realizar el Aseguramiento de la Calidad | I | I | I | **S** | C | I | **A** | **R** |
| Realizar el Control de Calidad | I | I | I | C | C | **A** | **R** | C |
| Realizar la Aceptación de los Entregables | I | I | **A** | **S** | C | I | **R** | C |
| Realizar la Aceptación Final | I | **A** | C | C | I | C | **R** | I |

*\*****OGP****: Órgano de Gobernanza Pertinente*

# Técnicas y Herramientas

Para la gestión de la calidad del proyecto, se utilizarán las siguientes técnicas:

* Revisión por partes: Cada miembro del equipo hará una revisión sobre los diferentes aspectos del desarrollo, como el código, arte y diseño. Para que dentro del equipo haya una retroalimentación mutua.
* Pruebas de juego internas: Son sesiones periódicas para poder detectar errores en a la jugabilidad y el rendimiento.
* Comparaciones: Se compararán proyectos anteriores para corroborar que los aspectos que el videojuego esté adquiriendo, estén bien aplicados.
* Retroalimentación del usuario: Antes de mostrar el proyecto para su presentación oficial, se realizarán pruebas a gente cercana para recibir feedback real y sugerir cambios de última hora.
* Reuniones de revisión: El miembro del equipo tendrán reuniones cada cierto tiempo para discutir sobre los avances y el rumbo que va tomando el juego.

Se utilizarán las siguientes herramientas para la gestión de la calidad del proyecto:

* Unity: Es el motor multiplataforma principal para el desarrollo del juego, permitirá al equipo de desarrollo gestionar las escenas, las físicas y la interfaz de usuario e integrar las mecánicas mediante código.
* Trello: La herramienta de gestión de proyectos online donde el Líder el proyecto y el planeador se asignarán las tareas a los miembros del equipo.
* OneDrive y Google Drive: Repositorios en la nube para documentos e informes en grupo para el desarrollo teórico del videojuego.
* GitHub: Repositorio principalmente para código, donde se buscará organizar y almacenar las versiones del videojuego.
* Google Meet: Canales para realizar reuniones periódicas para discutir y debatir sobre el desarrollo del juego.
* Excel: Necesario para realizar matrices o tablas, como por ejemplo *La matriz de partes interesadas*.

# Actividades de Aseguramiento de la Calidad

El Líder de Proyecto es el responsable último de las actividades de aseguramiento de la calidad dentro del proyecto. El Líder de Proyecto es también responsable de programar e iniciar todas las auditorías o revisiones formales del proyecto.

Las actividades de aseguramiento de la calidad se realizarán por el Equipo Central del Proyecto (ECP).

Las actividades de aseguramiento de la calidad incluyen lo siguiente:

* Verificación del cumplimiento de las políticas, normas y regulaciones de la organización, así como de las normas, reglamentos y legislación gubernamentales y sectoriales pertinentes.
* Las revisiones semanales de avance: Reuniones cada 7 días donde se revisará que las tareas, los entregables y las partes que componen el proyecto se entreguen correctamente en el plazo dado.
* Validación interna de las versiones: Cada que haya una nueva versión o actualización en el contenido del juego, se revisará que cada entregable cumpla con los requisitos mínimos de calidad.
* Evaluación del código y del arte: Se revisará el código de manera detalla y de los assets también para evitar código basura y mejorar la optimización.
* Registro de errores y bugs: Se documentarán todos los errores identificados en el desarrollo del prototipo del juego, con esa documentación se buscarán soluciones rápidas que no afecten ningún otro apartado el juego.
* Testeo del juego en interno: Se harán sesiones de prueba con otros estudiantes y entre los mismos miembros del equipo de desarrollo para identificar errores.
* Cuestionarios de satisfacción: Esta actividad puede ser opcional, pero podría servir para tener un feedback más completo en cuanto al tema de la calidad, estética, historia e inmersión.

Las actividades de aseguramiento de la calidad se detallan y programan en el Plan de Trabajo del Proyecto.

# Métricas

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre del Criterio** | **Frecuencia** | **Tolerancia** |
| Verificación de coherencia narrativa (historia y ambientación) | Al finar cada etapa narrativa del juego | #1 Semana para revisión de ajustes menores |
| Evaluación de mecánicas de juego (Crafteo, combate, interacción con el entorno y suministros basicos) | Quincenalmente (Cada 2 semanas) | #2 días de retraso por revisión técnica o de diseño |
| Revisión de arte conceptual y diseño de niveles (entorno tétrico, ruinas, ciudad, puente | Por hito (prototipo, alfa, beta) | No hay. |
| Pruebas de rendimiento gráfico (FPS, tiempos de carga, bugs visuales) | Mensualmente | 10% del rendimiento mínimo esperado según plataforma objetivo |
| Revisión del comportamiento de IA enemiga (Robots hostiles, patrones de ataque) | Quincenal | 2 días para correcciones o reajustes de IA |
| Informe de avance y revisión de tareas (Uso de trello) | Semanal | 3 días máximo de retraso para entrega. |
| Pruebas de jugabilidad (Test de experiencia de usuario en cada zona del mapa) | Por zona completadaaa (Aldea, puente, ciudad) | No hay. |
| Revisión del sistema de recolección y construcción (Crafteo) | Al finalizar cada fase del sistema de crafting | No hay. |
| Control de bugs críticos reportados | Diario | Tiempo de respuesta máximo de 48 horas. |
| Encuestas de feedbacks testers (Experiencia, narrativa, mecánicas, ambientación) | Al finalizar la fase alfa y fase beta | No hay. |

# Control de Calidad

## Revisiones de Calidad

Se realizarán revisiones de la calidad del proyecto cada sprint, más concretamente cada semana. Para verificar que se han creado y realizado, según lo planificado, todos los planes y procesos de proyecto definidos en el Manual del Proyecto.

Se usará una Lista de Control de Revisión de la Calidad para evaluar el cumplimiento del proyecto en relación con las actividades previstas (y resultados relacionados) en ámbitos como el alcance, tiempo, coste, calidad, organización del proyecto y satisfacción del cliente.

Observe que algunas de las acciones de corrección y/o mejoras aprobadas (por el Propietario del Proyecto (PP)) pueden también generar *Solicitudes de Cambio* y actualizaciones en los documentos y planes del proyecto.

Las conclusiones, recomendaciones y medidas correctivas/de mejora se consolidarán en *el Informe de Revisión de la Calidad*, se registrarán como incidencias en el *Registro de Incidencias* y se informará al Lider del proyecto según el *Plan de Gestión de las Comunicaciones*.

Cada vez que se ejecute el paso de Control de Calidad, se deberá evaluar la eficacia de las recomendaciones y de las medidas correctivas/de mejora del ciclo anterior.

## Revisiones de los Entregables

Las revisiones de los entregables por parte del cliente se realizarán cada sprint o cada hito importante en base al *Plan de Aceptación de Entregables* y la *Lista de Control de Aceptación de Entregables*.

Los criterios de aceptación de los entregables son los siguientes:

* Cumplimiento de las funcionalidades técnicas del juego
* Que no haya errores críticos que afecten la ejecución del juego
* Que las actualizaciones sean estables
* Una buena optimización de artes y recursos asegurando con ello el buen rendimiento del juego
* Documentación completa del prototipo funcional del juego

Las conclusiones, recomendaciones y medidas correctivas/ de mejora se consolidarán en el *Informe de Revisión de la Calidad* y se informará al Dueño del proyecto según el *Plan de Gestión de las Comunicaciones*.

## Otras Actividades de Control de la Calidad.

* Pruebas entre diferencias miembros del equipo de desarrollo: La funcionalidad que sea agregada al juego será validada por un integrante del equipo diferente al integrante que desarrolló dicha funcionalidad.
* Pruebas de rendimiento: Cosas como la carga en la memoria RAM, los FPS y los tiempos de carga, más que nada para que los jugadores que tengan un PC de bajos requisitos puedan disfrutar del juego.
* Checklist final: Al final de cada fase de desarrollo, el equipo hará un listado para anotar que se cumplan los criterios de calidad mínimos.
* Revisión de bugs y glitches: Nos errores que hayan sido reportados en las pruebas, se verificará que se hayan corregido correctamente.

# Registros de Calidad

Los registros de calidad se archivan en el repositorio del proyecto, en la carpeta "Seguimiento y Control". Las diferentes versiones de los artefactos del proyecto (creadas en cada actualización de los artefactos) proporcionarán evidencias de la realización de estas actividades.

Los registros de calidad que se generarán son los siguientes:

* Listados de control: Son las checklist que se realizarán para por los aspectos superficiales como el arte y la trama del juego, y también lo técnico como el código y mecánicas.
* Versiones del videojuego: Las versiones que contenga el prototipo también serán guardadas en esa carpeta, además de su fecha y versión específica.
* Bitácoras de resúmenes: Será un resumen donde se escribirán las decisiones tomadas a lo largo de cada reunión de revisión llevada a cabo por el equipo de desarrollo.

# Gestión de la Configuración

El procedimiento de gestión de la configuración del proyecto incluye la identificación de los Elementos de Configuración del proyecto (EC) y sus atributos, el establecimiento de líneas base, la definición de los roles y responsabilidades para los cambios autorizados en los Elementos de Configuración (EC) y el mantenimiento y control de un repositorio del proyecto.

La gestión de la configuración del proyecto abarca:

* Definición de los Elementos de Configuración (EC) del proyecto.
* Convenciones sobre nomenclatura de archivos y correos electrónicos.
* Versionado y seguimiento de documentos del proyecto.
* Control del lanzamiento de artefactos y entregables y de los cambios en ellos.
* Revisiones periódicas a los registros de Elementos de Configuración (EC) para comprobar si el procedimiento de configuración se está realizando y si los registros coinciden con el estado real.
* Seguridad de los Elementos de Configuración (EC), es decir, gestión de acceso a los EC, copias / copias de seguridad de los EC, procedimientos de recuperación y período de retención.

La revisión periódica de los registros de Elementos de Configuración (EC) verificará si todos los EC están correctamente identificados, si los cambios relacionados se registran, aprueban, se siguen y se aplican correctamente. Para ello se utilizará un registro de configuración. Los campos del registro de configuración son:

* Identificador del proyecto.
* Explicación del elemento.
* Versión actual.
* Fecha de última modificación.
* Redactor del archivo
* Enlace o forma de acceder al archivo/documento.

La localización del registro de configuración se indica en el Apéndice 1.

**Convención de nomenclatura de los archivos de gestión de proyectos PM2.**

Este proyecto sigue la metodología PM2 y usa la siguiente convención de nomenclatura:

**Archivos**: (03).(Plan\_de\_Gestión\_de\_Calidad).(CypherCTRL).(13-04-2025).v(1.0).docx

Al crear un documento del proyecto, el Líder de Proyecto incluirá:

* El título del documento.
* El tipo de documento (p.ej. plan, lista de control, registro, guía, plantilla, estudio, informe.
* El número de versión.
* La fecha de emisión.
* La información de control del documento, los aprobadores y revisores, y el historial y localización del documento.
* La clasificación de confidencialidad del documento.

**Etiqueta de asunto del correo electrónico del proyecto:** (CypherCTRL), (Revisión del Plan de Calidad), (para revisión), (versión 1.0).

**Versionado y lanzamiento de artefactos y entregables**

En este proyecto, se usan las siguientes herramientas para gestionar el versionado y publicación de entregables:

* Google Drive: Lugar donde archivos como documentos de Word, matrices en Excel y presentaciones de PowerPoint relacionadas al proyecto se almacenarán.
* GitHub: Repositorio donde se almacenará el código fuente del prototipo del videojuego, junto con sus versiones y posibles actualizaciones.
* Trello: La herramienta de Gestión de Proyectos por excelencia, donde se asignarán las tareas y los plazos máximos para estas.

La localización de las últimas versiones de los artefactos y entregables del proyecto se indican en el registro de configuración.

**Almacenamiento y archivo de los artefactos y entregables del proyecto**

La organización del Proveedor de Soluciones (PS) o del Dueño del Proyecto puede tener una política interna con respecto a la gestión de registros y archivos y los proyectos deben seguir estos procedimientos. Las organizaciones o unidades pueden tener un responsable de Gestión Documental (RGD) que es responsable de implementar un sistema de gestión de documentos y archivos.

Para este proyecto, el Lider de Proyecto estructurará los artefactos de gestión del proyecto por fase PM2, siguiendo la siguiente convención de carpetas:

* 01 inicio.
* 02 planificación.
* 03 ejecución.
* 04 seguimiento y Control.
* 05 cierre.

# Planes PM² Relacionados

**Acta de Constitución**

El acta de constitución establece los fundamentos para el desarrollo del proyecto llamado **CypherCTRL**. Este videojuego es desarrollado en el motor multiplataforma Unity. Buscando brindar una buena experiencia al jugador, inmersiva y con una buena narrativa. El enlace directo al *Acta de constitución* se encuentra en el Apéndice 1

**Matriz de partes interesadas**

La Matriz de partes interesadas contribuye a la identificación de las partes interesadas (o stakeholders) del proyecto, personas individuales o grupos a los que el producto les puede llegar a llamar la atención ya sea para adquirirlo y probarlo. O para invertir en él. El enlace directo de la *Matriz de partes interesadas* se encuentra en el Apéndice 1

# Apéndice 1: Referencias y Documentos Relacionados

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Referencia o Documento Relacionado** | **Fuente o Enlace/Localización** |
| 1 | OneDrive del proyecto | [Gestion de Proyectos - OneDrive](https://usceduco7466-my.sharepoint.com/personal/johan_realpe00_usc_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fjohan%5Frealpe00%5Fusc%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FGestion%20de%20Proyectos&ga=1) |
| 2 | ES (OPM2-03.I.TPL.v3.0.1).Acta\_de\_Constitución\_del\_Proyecto.(CypherCTRL).(27-03-2025).(v2.0) | [ES(OPM2-03.I.TPL.v3.0.1).Acta\_de\_Constitución\_del\_Proyecto.(CypherCTRL).(31-03-2025).(vx.x) Versión 2.0.docx](https://usceduco7466-my.sharepoint.com/:w:/r/personal/johan_realpe00_usc_edu_co/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B54ECD6FC-C4A2-4E94-AC7C-90C5DFCB044B%7D&file=ES%20(OPM2-03.I.TPL.v3.0.1).Acta_de_Constituci%C3%B3n_del_Proyecto.(CypherCTRL).(31-03-2025).(vx.x)%20Versi%C3%B3n%202.0.docx&action=default&mobileredirect=true) |
| 3 | ES (OPM2-05.P.TPL.v3.0.1).Matriz\_de\_Partes\_Interesadas.(CypherCTRL).(17-03-2025).(v1.0) | [ES(OPM2-05.P.TPL.v3.0.1).Matriz\_de\_Partes\_Interesadas.(CypherCTRL).(17-03-2025).(v1.0)](https://usceduco7466-my.sharepoint.com/:x:/r/personal/johan_realpe00_usc_edu_co/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7BE0C72474-4BCD-410B-92DF-B33CBB7C4357%7D&file=ES%20(OPM2-05.P.TPL.v3.0.1).Matriz_de_Partes_Interesadas.(NombreProyecto).(dd-mm-aaaa).(vx.x).xlsx&action=default&mobileredirect=true) |