Método de trabajo | Introducción

Si una idea domina por sobre las demás en el extenso epígrafe anterior esa es la necesidad metodológica que el videojuego, como proyecto, demanda a su creador. Con lo visto sobre los cíclicos errores en los que la industria ha caído y cotejados con el desarrollo independiente solitario y sus propios quebrantos habituales, en este apartado se propondrá SCROLOG1.0. Esta será, y sólo será, una forma de verbalizar el método propio de trabajo y en ningún momento deberá entenderse como una propuesta metodológica formal o presuntuosamente normativa. A fin de cuentas, condenar la frecuente aparición de este comportamiento en la industria videolúdica para después caer en su mismo error sólo serviría para ahondar en él, además de ser tremendamente pretencioso debido a la falta total de experiencia.

Hay que remarcar que SCROLOG1.0 es una vía para sintetizar los conocimientos obtenidos del estudio anterior, sobre todo volcado a las peculiaridades del desarrollo solitario. El objetivo no es otro que crear una propuesta propia e interna, de cara a tener un punto de partida metodológico tanto en este proyecto como en potenciales. De ahí haber apellidado SCROLOG con la simbología que insufla un número de versión: la propia experiencia, con cada proyecto propio y/o aprehendida de futuros proyectos profesionales, corregirá los errores ingenuos que esta primera versión con seguridad adolece y, poco a poco, irá puliendo SCROLOG como metodología propia hasta, quizá, poder proponerla formalmente como metodología viable y útil para el desarrollador independiente solitario, especialmente el más inexperto.

[¿Mención de alguna forma a Carlos Morcillo por “animar” a llevar a cabo esta formalización y por tanto justificarla?]

Por completar.

Método de trabajo | SCROLOG1.0

Etimológicamente, SCROLOG nace de tres epónimos. El primero de ellos, SCRUM, abandera la más que evidente victoria de las metodologías ágiles en el desarrollo de videojuegos hodierno (y en el desarrollo en general, podría decirse). Aunque, como se especificará, esto no significa que SCRUM sea la única vía de SCROLOG, sino que el desarrollador podrá usar métodos de gestión de procesos alternativos con los que se encuentre más cómodo, como Kanban o incluso la Técnica Pomodoro. El segundo de ellos, SOLO, enfatiza la naturaleza de SCROLOG como metodología focalizada en el desarrollo solitario, de manera que se dedican más esfuerzos en ella a minimizar los factores de riesgo habituales en proyectos solitarios [ver solodev]. El tercer y último epónimo, LOG, pone de manifiesto que a fin de cuentas SCROLOG trata de mejorar y abultar la forma de documentar el trabajo propio, con especial hincapié en no equiparar documentación de posproducción con *post mortem* [ver tal referencia]. Como se ha visto, habitualmente los desarrolladores solitarios lo son de manera paralela a lo realmente profesional, con el aumento de riesgos a poder asumir y obteniendo un gran valor de documentar convenientemente el avance de un proyecto, fallido o exitoso, de cara al próximo (a diferencia de lo que se apuntaba en [referencia a lo de postmortem como innecesario por ser el último], pues los *post mortem* acaban siendo un triste epitafio de empresas independientes de pequeño tamaño, por no tener la oportunidad financiera de corregir sus errores en siguientes proyectos).

Método de trabajo | Herramientas y métodos usados

Por completar.