**Actividad evaluativa 1. Mirada Prospectiva a una Empresa Real**

**Estudiantes**

**Orlando Junior Julio López  
Eduin Rafael Padilla Orozco**

**Damián Gaviria Oyola  
Luis Alberto Pinilla Maza**

**Profesor/a  
Jorge Armando Julio**

**Institución Universitaria Digital de Antioquia**

**Desarrollo de Software**

**Implementación de Métricas para la Calidad de Software**

**(PREICA2502B010017)**

**Introducción**

El desarrollo de un videojuego educativo requiere una planificación estructurada que permita equilibrar la creatividad con los aspectos técnicos del proyecto. Para lograrlo, es fundamental establecer prioridades, organizar tareas y definir sprints que garanticen avances constantes y medibles. En este caso, se plantea un enfoque basado en Scrum, priorizando actividades esenciales como la creación de la historia y el guion, el diseño de personajes, escenarios e interfaz de usuario, así como la incorporación de efectos de sonido que aporten a la experiencia inmersiva. Con un sprint de dos semanas, se busca sentar las bases narrativas y visuales del videojuego, permitiendo obtener un incremento funcional que pueda ser evaluado y retroalimentado por el cliente antes de avanzar hacia sistemas más complejos.

**Lista de Prioridades Ordenada:**

- Crear historia y el guion del Videojuego  
- Diseñar Personajes Principales  
- Diseñar Interfaz de usuario  
- Crear el panel de control para profesores  
- Desarrollar el sistema de retroalimentación para los estudiantes  
- Diseñar los Escenarios y mapas  
- Crear los mini juegos educativos  
- Implementar las animaciones de los personajes  
- Implementar el sistema de guardado de progreso  
- Implementar el sistema de niveles y dificultad  
- Desarrollar el sistema de puntuación y recompensas  
- Desarrollar el sistema de logros y medallas  
- Crear los efectos de sonido y música  
- Desarrollar el tutorial para nuevos jugadores  
- Implementar el modo multijugador

**Definición de Sprint**

Duración del Sprint:  
2 semanas (10 Días hábiles)

**Justificación:**

* Podremos entregar un incremento funcional sin ser demasiado corto (1 semana riesgo de no completar).
* El producto será creativo y técnico (diseño + desarrollo), por lo que dos semanas nos otorgan equilibrio entre velocidad y calidad.
* Mantiene el ritmo de Entregas frecuentes al cliente / usuario

**Sprint Goal:**

Diseñar la base visual y narrativa del videojuego educativo para contar con una versión inicial que integre personajes, historia y escenarios principales

**Criterios de Éxito:**

* Contaremos con personajes ilustrados, historia definida y escenarios principales diseñados
* Existirá una interfaz inicial navegable (aunque simple).
* Se integran efectos básicos que permiten probar la experiencia inicial

**Observaciones y Riesgos:**

* Riesgo creativo: Pueden haber cambios a última hora en historias o personajes
* Riesgo técnico: Compatibilidad entre formatos gráficos y sonoros
* Mitigación: Mantener reuniones rápidas con el producto Owner para validad decisiones antes de avanzar mucho

Con este Sprint buscaremos crear una base artística y narrativa del videojuego, lo que da un incremento visible al cliente y permite recibir retroalimentación antes de entrar a sistemas más complejos (puntuación, niveles, multijugador, etc.)

**Estimación de Tareas**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Tarea | Puntos de Historia | Prioridad |
| HU – 01 | Crear historia y el guion del Videojuego | 8 | Alta |
| HU – 02 | Diseñar Personajes Principales | 5 | Alta |
| HU – 03 | Crear el panel de control para profesores | 8 | Alta |
| HU – 04 | Desarrollar el sistema de retroalimentación para los estudiantes | 5 | Media |
| HU – 05 | Diseñar los Escenarios y mapas | 3 | Media |
| HU – 06 | Crear los mini juegos educativos | 2 | Media |
| HU – 07 | Implementar las animaciones de los personajes | 2 | Media |
| HU – 08 | Implementar el sistema de guardado de progreso | 2 | Media |
| HU – 09 | Implementar el sistema de niveles y dificultad | 2 | Media |
| HU – 10 | Desarrollar el sistema de puntuación y recompensas | 2 | Media |
| HU – 11 | Desarrollar el sistema de logros y medallas | 2 | Media |
| HU – 12 | Crear los efectos de sonido y música | 2 | Media |
| HU – 13 | Desarrollar el tutorial para nuevos jugadores | 2 | Media |
| HU – 14 | Implementar el modo multijugador | 2 | Media |

**Conclusión**

La planificación presentada establece un primer sprint estratégico que proporciona una base sólida para el desarrollo del videojuego educativo. Al enfocarse en los elementos narrativos, visuales y sonoros iniciales, se asegura un producto preliminar atractivo y funcional que puede ser validado tempranamente. Además, la organización de prioridades, la estimación de tareas y la identificación de riesgos permiten anticipar posibles dificultades y definir mecanismos de mitigación oportunos. De esta manera, se garantiza un proceso iterativo y ágil que, con cada sprint, acerque al equipo al objetivo final: un videojuego educativo innovador, dinámico y orientado a la experiencia del usuario.