**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

Backlog del Sprint: (Tareas seleccionadas con la estimación con planning poker)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Tarea | Puntos de Historia | Prioridad |
| HU – 01 | Diseñar personajes principales y secundarios | 8 | Alta |
| HU – 02 | Crear la Historia y el guion del video juego | 5 | Alta |
| HU – 03 | Diseñar los escenarios y mapas iniciales | 8 | Alta |
| HU – 04 | Diseñar la interfaz de usuario básica | 5 | Media |
| HU – 05 | Crear los efectos de sonido y música | 3 | Media |

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 ultima 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 mas complejos (puntuación, niveles, multijugador, etc.)