

Metodología de SUM para desarrollo de videojuegos

Adaptando la estructura y roles de Scrum.

Optamos por esta metodología ya que brinda flexibilidad para definir el ciclo de vida y puede ser combinada fácilmente con otras metodologías de desarrollo para adaptarse a distintas realidades y porque tiene como objetivos desarrollar videojuegos de calidad con tiempo y costos fijos, así como la mejora continua del proceso para incrementar la eficacia y eficiencia de esta. Pretende obtener resultados predecibles, administrar eficientemente los recursos y riesgos del proyecto, y lograr una alta productividad del equipo de desarrollo.

Alcance

- Equipos pequeños (de 2 a 7 integrantes).
- Equipos multidisciplinarios.
- Alto grado de participación del cliente.

Con esta metodología podemos tener una mejor participación del cliente ya que lo ve crecer iteración a iteración. Además, se le brinda realinear el software introduciendo cambios funcionales o de prioridad en el inicio de cada nueva iteración.

Ventajas

- Se puede empezar a utilizar las funcionalidades más importantes del proyecto antes de que esté finalizado.
- Bajo impacto ante los cambios de requerimientos generados por necesidades del cliente
- El cliente establece sus expectativas o prioridades indicando el valor que le aporta cada requisito del proyecto.