**Proyecto**

**“Videojuego Wämi & Wëryu”**

***Fecha: 26/08/2024***

***Integrantes: Catalina Sánchez  
Robin Flores***

**Tabla de contenido**

**Contenido**

[Introducción 3](#_heading=h.30j0zll)

[Datos del documento 4](#_heading=h.2et92p0)

[Información del Proyecto 5](#_heading=h.tyjcwt)

[Propósito del proyecto 5](#_heading=h.3dy6vkm)

[Visión del Proyecto Scrum 5](#_heading=h.1t3h5sf)

[Alcance del proyecto 5](#_heading=h.4d34og8)

[Metodología de desarrollo 5](#_heading=h.2s8eyo1)

[Definición de Roles y responsabilidades 5](#_heading=h.17dp8vu)

[Costos 6](#_heading=h.3rdcrjn)

[Resumen de riesgos 6](#_heading=h.26in1rg)

[Épicas para el proyecto 6](#_heading=h.lnxbz9)

[Priorización de Épicas 6](#_heading=h.35nkun2)

[Definición de Historias de Usuario 7](#_heading=h.1ksv4uv)

[Product Backlog del Proyecto 7](#_heading=h.44sinio)

[Estimación de puntos de historia. 7](#_heading=h.2jxsxqh)

[Técnica de estimación 8](#_heading=h.z337ya)

[Sprint Planning](#_heading=h.3j2qqm3)

[Definición y estimación de tareas 8](#_heading=h.1y810tw)

[Gráfico de avance del sprint 1. 9](#_heading=h.4i7ojhp)

[Pila del producto actualizada del primer Sprint. 9](#_heading=h.2xcytpi)

[Retrospectiva del primer Sprint. 9](#_heading=h.1ci93xb)

[Gráfico de avance del sprint 2. 9](#_heading=h.2bn6wsx)

[Pila del producto actualizada. (Pendientes) 9](#_heading=h.qsh70q)

[Retrospectiva del segundo Sprint. 10](#_heading=h.3as4poj)

[Gráfico de avance del sprint 3. 10](#_heading=h.1pxezwc)

[Pila del producto actualizada. (Pendientes) 10](#_heading=h.49x2ik5)

[Retrospectiva del tercer Sprint. 11](#_heading=h.2p2csry)

[Gráfico de avance del sprint 4. 11](#_heading=h.cr6zvlt89aja)

[Pila del producto actualizada. (Pendientes) 11](#_heading=h.lkv6sbh5n2mc)

[Retrospectiva del cuarto Sprint. 11](#_heading=h.s1l89vwx2eem)

[Retrospectiva del proyecto. 12](#_heading=h.ji1nctvw29j0)

[Puntos de mejoras. 12](#_heading=h.147n2zr)

[Lecciones aprendidas. 12](#_heading=h.3o7alnk)

[Mockups 12](#_heading=h.23ckvvd)

[Condiciones de aceptación para cierre del proyecto 12](#_heading=h.ihv636)

**Introducción**

**Datos del documento**

**Histórico de Revisiones**

| Versión | Fecha | Descripción/cambio | autor |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.0 | 26/08/2024 | Creación | Robin FLores Catalina Sánchez |
| 1.1 | 28/08/2024 | Adición de Épicas e Historias | Robin Flores |
|  |  |  |  |

**Información del Proyecto**

| Organización | Duoc UC |
| --- | --- |
| Sección | CAPSTONE PTY4614-001D |
| Proyecto (Nombre) | Videojuego Wämi |
| Fecha de Inicio | 12 de Agosto 2024 |
| Fecha de Término | No definida |
| Patrocinador principal | No aplica, es independiente |
| Docente | Mariluz Rodríguez |

**Integrantes**

| Sección | Nombre | Correo |
| --- | --- | --- |
| CAPSTONE 001 | **Robin Flores** | **robin.flores@duocuc.cl** |
| CAPSTONE 001 | **Catalina Sánchez** | **cata.sanchez@duocuc.cl** |

**Abstract**

The chilean video game development industry has experienced significant growth in recent years, paving the way for its integration into the economy and establishing itself as a viable market for many, while also creating new job opportunities. This report delves into this topic to gain an understanding of the existing processes and how they can be approached from an engineering perspective using the Scrum methodology. The purpose of this document is to document our process of creating a cooperative interactive product for two people who need mutual assistance to achieve a common goal.

La industria de desarrollo de videojuegos chilena ha presentado un gran auge estos últimos años, dando una entrada amplia para que esta pase a ser parte de la economía, siendo un mercado viable para muchas personas, junto con abrir nuevas oportunidades laborales. Este informe consta de un ahondamiento en este tópico, para lograr un entendimiento del proceso que existe y cómo este puede ser abordado desde un punto de vista de ingeniería a través de la metodología Scrum. El fin de este documento es registrar nuestro proceso de creación de un producto interactivo cooperativo de dos personas las cuales necesitan ayuda mutua para un objetivo en común.

**Información del Proyecto**

Nuestra problemática quiere abordar lo que sería la problemática de la entretención dentro de lo que sería ya la industria independiente de los videojuegos, debido a que es un área que no ha sido abordada en profundidad por lo que sería nuestra carrera e institución.

Esto impactaría a lo que sería a las personas aficionadas a los videojuegos de nuestro país, Latinoamérica, y si llega a ser algo de más grande escala, al mundo en sí.

La industria de la entretención y videojuegos está en auge el día de hoy debido a su capacidad de ganancia monetaria y al ser una forma diferente de entretención.

También porque con mi compañera de equipo poseemos otras habilidades que se requieren dentro de lo que sería el desarrollo de un videojuego como diseño gráfico y modelado.

Es relevante dentro de nuestra carrera debido a que hay muchos alumnos que ya de por sí entran a este tipo de carreras con un plan futuro de desarrollar o gestionar un proyecto de esta área, y creemos que sería un buen desafío para ambos.

Nos dirigimos a un público general, el cuál tenga un interés de lo que sería la industria de los videojuegos de nuestro país, tanto desarrolladores como consumidores de cualquier edad.

**Propósito del proyecto**

Se espera impulsar un cambio dentro de los intereses del área informática dentro de lo que sería Duoc UC, para que se pueda hacer el tipo de proyecto de interés estudiantil, mientras este cumpla una expectativa de calidad y la pasión de cada estudiante.

El proyecto consiste en construir una demo funcional de un videojuego de 2 jugadores colaborativo local, el cual posea una narrativa simple de dos niños, uno que es una lechuza y otro un cuervo, que necesitan ayudarse mutuamente para escapar de una cueva de espejos.

**Visión del Proyecto Scrum**

El proyecto APT tiene una relación directa al desarrollo y gestión de proyectos informáticos, se centrará en generar un proyecto de calidad el cuál sea intuitivo y mantenga la atención de los futuros usuarios que se relacionen con este. Es necesario para poder cumplir todos los objetivos y tener una gran capacidad de lo que sería gestión de tanto el tiempo disponible como recursos para poder realizarlo.

**Alcance del proyecto**

El objetivo de este proyecto es crear una ventana de posibilidad dentro del mercado de desarrolladores de videojuegos chileno, permitiendo a futuro obtener oportunidades en el rubro, generando un interés por esta industria dentro de esta institución.

* Generar una base jugable de 2 niveles los cuales muestren las mecánicas posibles con ambos personajes
* Lograr que nuestro proyecto tenga un reconocimiento y pueda ser insertado en el mercado de la industria
* Crear un desafío para dos personas el cual sea interesante y mantenga la atención de los jugadores, dando una experiencia intrigante y memorable

**Metodología de desarrollo**

Trabajando por entregables, este proyecto irá por la metodología ágil de scrum, las funciones del proyecto deben adaptarse tanto a cambios dentro del mercado como a nuevos productos similares.

Más que dividirnos por roles, vamos a asignarnos tareas a realizar debido a que ambos vamos a realizar las tareas necesarias para el desarrollo del proyecto en su totalidad.

**Definición de Roles y responsabilidades**

| **Rol** | **Nombre de los integrantes** | **Responsabilidades** |
| --- | --- | --- |
| Scrum master | Catalina Sánchez | Responder consultas, hacer daily scrum, guiar a los miembros del equipo, ayudar a establecer una planificación empírica de productos para un entorno complejo |
| Product Owner | Robin Flores | Priorización de tareas, Determinar objetivos del producto, Definir características específicas, Hacer que el producto cumpla con los estándares de calidad |
| Equipo Scrum | Robin Flores Catalina Sánchez | Programación, Diseño, Modelado, Musicalización, Sonido |

**Épicas para el proyecto**

| **ID** | **Épica** |
| --- | --- |
| COP\_EP\_01 | Como equipo de desarrollo, necesitamos diseñar e implementar mecánicas de juego que promuevan la cooperación entre los dos jugadores, aprovechando las habilidades únicas de cada personaje para superar obstáculos y avanzar en el juego. |
| EXP\_EP\_02 | Como usuario, quiero poder explorar a través de un personaje el mundo en el cual he sido insertado, para poder aprender a usar el medio como una herramienta de superación dentro del programa |
| EXP\_EP\_03 | Como equipo de desarrollo, necesitamos crear una narrativa atractiva y coherente para el videojuego, que capture la esencia de los animales representados como el jugador |
| COP\_EP\_04 | Como equipo de desarrollo, necesitamos construir una demo funcional que permita a los jugadores experimentar la dinámica colaborativa del juego, desde el inicio de la historia hasta la resolución de los desafíos planteados en el mundo que se va a desarrollar. |

**Priorización de Épicas**

| Nuestra priorización como equipo está relacionado con lo que consideramos que tomará más tiempo dentro del proyecto, o lo que requiere que aprendamos y investiguemos con mayor cuidado |
| --- |

| **ID** | **Épica** | **Priorización** |
| --- | --- | --- |
| COP\_EP\_01 | Como equipo de desarrollo, necesitamos diseñar e implementar mecánicas de juego que promuevan la cooperación entre los dos jugadores, aprovechando las habilidades únicas de cada personaje para superar obstáculos y avanzar en el juego. |  |
| EXP\_EP\_03 | Como equipo de desarrollo, necesitamos crear una narrativa atractiva y coherente para el videojuego, que capture la esencia de los animales representados como el jugador |  |
| COP\_EP\_04 | Como equipo de desarrollo, necesitamos construir una demo funcional que permita a los jugadores experimentar la dinámica colaborativa del juego, desde el inicio de la historia hasta la resolución de los desafíos planteados en el mundo que se va a desarrollar. |  |
| EXP\_EP\_02 | Como usuario, quiero poder explorar a través de un personaje el mundo en el cual he sido insertado, para poder aprender a usar el medio como una herramienta de superación dentro del programa |  |

**Definición de Historias de Usuario**

| Demostración historias de usuario: | |
| --- | --- |
| Identificador (ID) de la Historia | Enunciado |
| NAR\_01 | **Como:** Jugador  **Quiero:** Poder comprender, ya sea de forma explícita o implícita, qué es lo que tengo que hacer  **Para:** Poder cumplir el objetivo de nivel |
| NAR\_02 | **Como:** Jugador  **Quiero:** Poder interactuar con el personaje del otro jugador  **Para:** Cumplir el objetivo del nivel |
| NAR\_03 | **Como:** Jugador  **Quiero:** Poder saber cómo puedo abordar las dificultades de interacción que pueden haber entre mi personaje y el del otro jugador  Para: Avanzar con la narrativa y usar estas mecánicas a favor |
| NAR\_04 | **Como:** Equipo de Desarrollo  **Quiero:** Crear una historia que explique por qué una lechuza y un cuervo tienen que colaborar  **Para:** Que los jugadores entiendan el trasfondo de los personajes y se involucren en la narrativa del juego. |
| NAR\_05 | **Como:** Jugador  **Quiero:** Entender la relación entre la lechuza y el cuervo a través de cómo se comportan entre ellos  **Para:** Sentir que mi progreso en el juego está vinculado a la dinámica entre los personajes. |
| JUG\_01 | **Como:** Jugador de la lechuza  **Quiero:** Poder volar y activar mecanismos que están fuera del alcance del cuervo, además de cargar objetos.  **Para:** Colaborar efectivamente con el cuervo y avanzar en el juego. |
| JUG\_02 | **Como:** Jugador de la lechuza  **Quiero:** Poder nadar  **Para:** Alcanzar objetos y surcar obstáculos necesarios para cumplir un objetivo. |
| JUG\_03 | **Como:** Jugador del cuervo  **Quiero:** Poder interactuar con objetos para utilizar dentro del ambiente y las pruebas  **Para:** Guiar a la lechuza a través de caminos seguros y resolver acertijos. |
| JUG\_04 | **Como:** Jugador del cuervo  **Quiero:** Tener acceso a un sistema de inventario  **Para:** Guardar cierta cantidad de objetos que yo estime convenientes para su futuro uso. |
| JUG\_05 | **Como:** Jugador del cuervo  **Quiero:** Tener la capacidad de imitar sonidos  **Para:** Poder resolver acertijos e interactuar con mi ambiente. |
| JUG\_06 | **Como:** Equipo de desarrollo  **Quiero:** Crear desafíos que requieran la interacción simultánea de ambos jugadores.  **Para:** Fomentar la colaboración y la comunicación entre los jugadores. |
| DEMO\_01 | **Como:** Jugador  **Quiero:** Tener una interfaz simple y clara que me permita entender rápidamente los controles y las mecánicas del juego.  **Para:** Disfrutar de una experiencia de juego fluida desde el primer momento. |
| DEMO\_02 | **Como:** Probador de la demo  **Quiero:** Que la demo tenga un inicio, un desarrollo y un cierre claro.  **Para:** Experimentar una versión condensada y completa de la aventura del juego. |
| DEMO\_03 | **Como:** Equipo de desarrollo  **Quiero:** Implementar pruebas de usabilidad y resolver cualquier bug crítico en la demo.  **Para:** Asegurarme de que la demo funcione sin problemas y brinde una experiencia satisfactoria a los jugadores. |

**Product Backlog del Proyecto**

**Estimación de puntos de historia.**

| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación(puntos)** |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Técnica de estimación**

|  |
| --- |

**Sprint Planning**

| **ID** | **Historia de Usuario** | **Sprint** |
| --- | --- | --- |
| H04 | Navegación intuitiva y fácil. | 1 |
| H07 | Suscripción de noticias e información. | 1 |

**Definición y estimación de tareas**

El Equipo define que en primer Sprint desarrollará las tareas necesarias para implementar las historias de usuario:

| **ID Historia** | **Id Tarea** | **Tarea o Actividad** | **Estimación en Horas** |
| --- | --- | --- | --- |
| H04 | T1 | -Diseño de Interfaz | 8 Horas |
| T2 | Implementación del diseño en frontend | 16 Horas |
|  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |

**Gráfico de avance del sprint 1.**

**Pila del producto actualizada del primer Sprint.**

| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** | **Prioridad** |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Retrospectiva del primer Sprint.**

| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) |  |
| --- | --- |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) |  |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) |  |

**Gráfico de avance del sprint 2.**

**Pila del producto actualizada. (Pendientes)**

| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** | **Prioridad** |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Retrospectiva del segundo Sprint.**

| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) |  |
| --- | --- |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) |  |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) |  |

**Gráfico de avance del sprint 3.**

**Pila del producto actualizada. (Pendientes)**

| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** | **Prioridad** |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Retrospectiva del tercer Sprint.**

| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) |  |
| --- | --- |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) |  |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) |  |

**Gráfico de avance del sprint 4.**

**Pila del producto actualizada. (Pendientes)**

| **ID** | **Historia de Usuario** | **Estimación** | **Prioridad** |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Retrospectiva del cuarto Sprint.**

| ¿Qué salió bien en la iteración? (aciertos) |  |
| --- | --- |
| ¿Qué no salió bien en la iteración? (errores) |  |
| ¿Qué mejoras vamos a implementar en la próxima iteración? (recomendaciones de mejora continua) |  |

**Retrospectiva del proyecto.**

Indique los principales problemas detectados en los sprints y la solución adoptada

|  |
| --- |

**Puntos de mejoras.**

Indique los puntos de mejora relacionados con el proceso de desarrollo del producto

|  |
| --- |

**Lecciones aprendidas.**

Indique las lecciones aprendidas y/o buenas/malas práctica que aporten como experiencia a otros proyectos.

|  |
| --- |

**Mockups**

Inserte las imágenes del producto de software desarrollado en los diferentes sprints

**Condiciones de aceptación para cierre del proyecto**

**Anexos**