

## DEUDA TECNICA: El Caso Starbreeze Studios

### – Que es la Deuda Técnica y como lidiar con la misma mediante Scrum y otras técnicas de metodolía agil?

La deuda técnica es el costo adicional de trabajo que surge de realizar una solución fácil, rápida o no óptima. La misma puede tener su origen en desconocimiento, poco tiempo para la entrega, código heredado, cambios en los requisitos, etc...

Lidiar con la Deuda Técnica con metodologías ágiles es: en las reuniones de avances visibilizar la misma, incluirla en el Product Backlog esto permite que el Product Owner tenga en cuenta la corrección de las mismas y la incluya en próximos sprints.

También es importante compartir el código con los demás integrantes de modo que la Deuda Técnica sea identificada por parte de otros integrantes en caso que el creador no lo haya detectado. Es importante no culparse por la generación o no, sino dejarla identificada para su próxima corrección.

Generar sprints de ajustes de Deuda Técnica sería una actividad muy recomendable así como también presupuestar y dedicar los tiempos correspondientes para cada actividad, de modo que se genere una menor cantidad de Deuda Técnica.

### – El Caso Starbreeze Studios: Overkill's The Walking Dead

El desarrollo de Overkill The Walking Dead sufrió muchos inconvenientes surgidos principalmente de un proyecto inflado, expectativas irreales y cortos plazos de entrega.

Por el lado del Desarrollo: los cortos plazos de entregas llevaron a acumular significativa carga de Deuda Técnica, no se priorizó la refactorización de código, resolución de problemas técnicos logrando un producto final muy deficiente.

Por el lado de la Gestión: a mitad de proyecto se realizó un cambio del motor gráfico, realizando un importante gasto en la compra, así como también cambios en los planes y objetivos del proyecto, lo cual generó una cantidad de trabajo para hacer los ajustes en cortos plazos incrementando la deuda indicada.

La presión por lanzar el juego en un tiempo mal planificado, llevó a tomar decisiones apresuradas y soluciones no óptimas.

Las expectativas económicas poco realistas agravaron la situación.

**Puntos a rescatar:** si bien el proyecto fue un caos en el desarrollo (fue llamado un development hell) se puede valorar la gran ambición y visión por parte de la empresa de lograr un producto innovador y ambicioso.

**Puntos a Mejorar:** Gestionar la Deuda Técnica, utilizar Metodologías Ágiles, Gestionar la Expectativa con Plazos Reales de acuerdo a la capacidad de la empresa, Fomentar la transparencia y Comunicación entre todos los integrantes de un proyecto