

SCRUM aplicado a videojuegos.

1. Temario

Tema 1: Fundamentos de Scrum y su lógica para videojuegos

- 1.1. ¿Qué es Scrum?
- 1.2. Roles en Scrum y correspondencia con un equipo de videojuegos.
- 1.3. Herramientas de gestión.
- 1.4. Soft skills integradas.

Tema 2: Planificación práctica para un videojuego

- 2.1. Cómo crear un Product Backlog de videojuegos.
- 2.2. Cómo priorizar correctamente.
- 2.3. Estimación de tareas.
- 2.4. Soft skills integradas.

Tema 3: Sprints y ceremonias adaptadas al desarrollo de videojuegos

- 3.1. Sprint Planning.
- 3.2. Daily Scrum eficiente.
- 3.3. Sprint Review.
- 3.4. Sprint Retrospective
- 3.5. Soft skills integradas.

Tema 4: Workflow por perfiles dentro del equipo

- 4.1. Desarrollo técnico (coders).
- 4.2. Arte 2D/3D.
- 4.3. Música y sonido.
- 4.4. Project Manager / Scrum Master.
- 4.5. Soft skills integradas.

Tema 5: Aplicación real (Evaluación final)

- 5.1. Propuesta de videojuego.
- 5.2. Análisis de SCRUM aplicado.
- 5.3. Examen de evaluación de conocimientos.

2. Forma de evaluación

- 70% asistencia
- 30% Examen Final



3. Instructor

Carlos Eduardo Vences Sanitllán

4. Duración

10 horas.

5. Días y horarios

19 de Enero al 23 de Enero del 2026 de: 1:00 pm a 3:00 pm, en el laboratorio virtual de SODVI (Discord)..