

Evidencia 2 – Creación de pruebas

Apellidos: Ortiz Prieto

Nombre: Carlos

Grupo: Grupo 1

Comité: Programa

Horas totales: 7:16 horas

Evidencias:

1. He realizado la investigación de la información necesaria para llevar a cabo las pruebas del escape room.
2. He buscado los requisitos que los participantes tenían que clasificar según fuesen o no requisitos de una red social. En el documento: pruebas escape room.pdf
3. He buscado distintos roles dentro de un proyecto informático y creado una definición para ellos que fuese accesible para aquellas personas que no saben nada de informática. pruebas escape room.pdf
4. He buscado diferentes tareas de SCRUM para poder construir el tablero con la organización del proyecto. En el documento: Prueba SCRUM.pdf
5. Además, he dado ideas sobre cómo podría orientarse el escape room. Cabe destacar que dentro de esta evidencia también se consideran diferentes reuniones con Elena, en las que poníamos en común las ideas para poder ir redactando la secuencia del escape room. En los documentos: Primera version escape room.pdf, Segunda version escape room.pdf
6. Al final, se cambiaron algunas pruebas para adaptarnos a los materiales disponibles. Por ejemplo, aquellas pruebas que hacían referencia al escondite de ciertos elementos.
7. Otro cambio importante, fue la realización del escape room de forma no secuencial. De esta forma, se podía ir avanzando por otra parte del juego si algún equipo se atascaba en alguna prueba.
8. Un ejemplo de asignación de tareas entre Elena y yo se encuentra en: Asignación de tareas SoftwareRoom.pdf