



# PostMortem

Part-Time Hero

Adrián Poza  
Andrea Villaverde  
Carlos Rodrigo  
Óscar Gómez

C404 GAMES - Estudiantes Máster Gráficos, Videojuegos y RV



# ¿Qué ha ido bien?

La razón por la que *Part-Time Hero* ha nacido y evolucionado de una manera rápida y constante, se ha debido a la diversidad del equipo de desarrollo. Todos tienen experiencia en diferentes especialidades que han ayudado al proyecto a conseguir una identidad propia y diferenciado del resto de productos del mercado.

Usar los conocimientos adquiridos durante el máster, además de la ayuda dada por el profesorado, ha ayudado a madurar el proyecto con tecnologías innovadoras y muy útiles. Esto ha permitido que el equipo se mantenga comprometido con el desarrollo de *Part-Time Hero* durante casi toda la etapa de planificación y desarrollo.

El hecho de que los integrantes del equipo hayan tenido experiencia en el desarrollo de software anteriormente, ha permitido estructurar el proyecto de una manera muy acertada desde un principio, sirviendo de prevención ante los fallos y retrasos que provoca la desincronización y malentendidos debidos a una mala organización.

El disponer de un artista en el grupo, también ha ayudado a la elucidación de ideas. Al permitir tener una imagen mental grupal de hacia donde se dirige el proyecto, además de permitir dar un producto final con una mejor presentación.

Por último, el buen llevar que hay en el equipo entre sus integrantes. Característica muy necesaria y beneficiosa al combinarse con las ventajas previamente dichas, al permitir hablar y compartir ideas y opiniones con el resto del grupo dando como resultado el debate productivo de ideas y permitiendo dar un pulido extra al producto final.

## Retroalimentación externa

Al tener poca experiencia, el *feedback* de personas externas al equipo ha sido muy importante. Al estar integrada esta comunicación desde una etapa temprana, han conseguido que veamos errores que desde nuestro punto de vista de expertos en computación no nos hubiéramos notado y se han podido corregir a tiempo.

Además, al haber involucrado en el proyecto a una gran cantidad de gente, se ha conseguido opiniones muy diversas, ayudando a tener una idea más reforzada del camino que debíamos seguir.



# ¿Qué se podía haber mejorado?

Aunque nos encontramos con un equipo con experiencia en el desarrollo de software, las deferencias de estilos, paradigmas y metodologías que cada uno conoce y práctica, ha llevado a la confusión a la hora de trabajar sobre una misma parte del sistema.

Habría resultado de gran beneficio haber acordado una metodología común que ayudase a la comprensión del código ajeno, además de haber acordado una forma común de implementar los comentarios al código, necesario para dar la máxima información posible de manera rápida y concreta.

Otro punto que ha perjudicado al proyecto ha sido los diferentes horarios de cada miembro. Esto se ha debido por los estudios máster, y el hecho que la mayoría tienen un trabajo para poder mantenerse.

Esto ha provocado que tareas sencillas hayan llevado más tiempo del necesario, haciendo retrasar al equipo o probar problemas de compatibilidad a nivel de código. Aunque se haya usado un repositorio para el trabajo paralelo, esta situación no ha impedido el *trabajo inútil* debido a una mala organización.

Este ha sido un problema grave, debiendo ser primordial su tratamiento en un futuro proyecto. Para poder solventarlo con mayor facilidad, el equipo debería contar con un mayor grado de comunicación, para poder organizarse mejor y no trabajar en documentos que puedan entorpecer el trabajo de otros compañeros

