Postmortem Alpha: David

Individual

Personalmente siento que he realizado un buen trabajo durante esta fase de desarrollo, aunque existen múltiples factores y dificultades que han ido ocurriendo a lo largo de la misma.

Primeramente, mi forma de trabajar. Estando en el departamento artístico y de Concept Art, considero que he hecho una búsqueda de referencias para la creación del contenido demasiado extensa. He perdido gran parte del tiempo buscando referencias para elementos que no requerían de tantas de ellas, como los ingredientes. Creo que debería de haber iterado de forma continuada y poder mostrar más contenido a mis compañeros para que saliera más pulido y adecuado al estilo del juego, aunque luego se integre con el diseño.

Además, también he sido un poco inconsistente. Ha habido semanas en las que he conseguido proporcionar muchísimo contenido, mientras que en otras ha sido escaso. Gran parte de este problema se debe a que los diseños los realizo en mi tableta gráfica que, al ser tan grande y con pantalla, es prácticamente imposible mover de mi casa. Al tener clase, durante ese tiempo me es imposible continuar con el contenido que tengo a medias.

Como solución, creo que debo de utilizar las referencias en justa medida, es decir, sin entorpecer el trabajo, e intentar ser un poco más consistente con la producción de todo el contenido.

Equipo

Por otra parte, creo que se han dado algunos problemas leves con el resto de los equipos:

* Equipo de arte: en este caso, creo que ambos hemos sido capaces de coordinarnos de forma correcta, ya que no había trabajo que compartiéramos de forma directa los dos y no hemos pisado el trabajo del otro. Muy buen ambiente. Costó establecer un estilo al comienzo del desarrollo, pero luego ha ido todo sobre ruedas.
* Equipo de programación: creo que falla muchísimo la comunicación que hay del equipo general con este grupo, y entre sí. Muchas veces desconozco qué tarea está realizando cada uno y cómo va el desarrollo del juego. Sin tener en cuenta este aspecto, el ambiente con ellos ha sido muy bueno y se han podido resolver los requisitos del diseño y el equilibrio con la programación sin ningún percance.
* Equipo de Game Design: al principio costó un poco definir las guías que iban a seguir el desarrollo del juego y las mecánicas principales, pero, una vez realizado, la comunicación ha sido muy buena y se ha trabajado de forma muy correcta.
* Equipo de RRSS, Web y Marketing: creo que las encuestas de los ingredientes ha sido muy buena idea, además del contenido que se ha ido subiendo y las interacciones entre los grupos de desarrollo de la clase. Se puede destacar el gran trabajo de este departamento.