



Titulación: Ingeniería de Software A. Grupo GR2-01

Integrantes:

1-Salma Boulagna Moreno

salmabm0416@gmail.com

2-Carlos Rodríguez Martín

carlosrodriguezmartin2004@gmail.com

3-José Ruiz Pareja

ruizpareja00@gmail.com

4-Guillermo Sanz Nieto

guillesanznieto@gmail.com

**5-Miguel Ángel Dorado
Maldonado**

miguelangeldorado10@gmail.com

6-Jesús Repiso Río

jesusrepiso9324@gmail.com

7-Minerva Atienza González

minervatigon@gmail.com

Enlaces:

-GitHub:

<https://github.com/Code-Evolution>

-Docs (memoria):

<https://docs.google.com/document/d/1jZtiRadtsctxZQss5Utw4Tz8l96XzQWUgz312NYASB9Q/edit?usp=sharing>

-Notion:

<https://www.notion.so/invite/db517ed468346cc7a93f6023f0c76ae58d45442c>

Índice:

Índice:.....	2
Sección 1: Introducción.....	2
Sección 2: Roles.....	2
Sección 3: Gestión de Riesgos.....	3
Sección 4: Planificación.....	4
Sección 5: Herramientas software.....	4

Sección 1: Introducción

- Al crear un juego, realmente no solucionamos un problema como tal, sino que proporcionamos diversión y entretenimiento. De esta forma, la gente podrá disfrutar de un tiempo de relajación y disfrute con nuestro juego, resolviendo pequeños rompecabezas y peleando contra enemigos

Sección 2: Roles

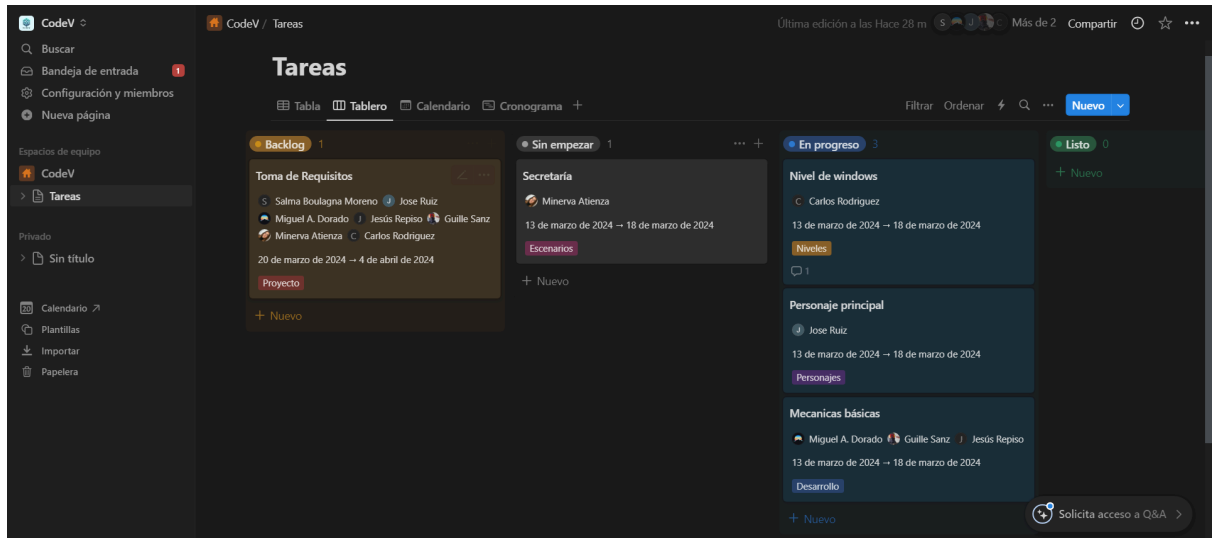
- Salma Boulagna Moreno: Gestora de proyectos, Diseño de niveles y personajes
- Miguel Ángel Dorado Maldonado: Jefe de desarrollo, diseñador de escenarios y niveles
- Carlos Rodríguez Martín: Jefe de diseño de niveles, desarrollador
- Jesús Repiso Río: Desarrollador, diseñador de personajes
- Guillermo Sanz Nieto: Desarrollador, diseñador de niveles
- José Ruiz Pareja: Jefe de diseño de personajes, diseño de escenarios
- Minerva Atienza González: Jefa de diseño de escenarios, diseño de personajes

Sección 3: Gestión de Riesgos

Riesgo	Tipo	Descripción
Movilidad del personal	Proyecto	Que el personal tenga que abandonar el proyecto por un tiempo por problemas personales
Cambios de Requisitos	Proyecto	El cliente nos cambia los requisitos sin tenerlo previsto
Mal hardware	Proyecto	A alguien del personal no le funciona bien el hardware
Retraso de las tareas	Proyecto	El personal retrasa el proyecto por no hacer las tareas a tiempo
Cambio en la política de monetización del motor gráfico	Producto	El motor gráfico cambia las políticas de monetización y tenemos que cambiar de motor
Errores de compatibilidad	Producto	Hay errores con la compatibilidad con otros dispositivos
Cambios tecnológicos	Negocio	La tecnología del producto se queda obsoleta

Sección 4: Planificación

- Hemos elegido el método ágil, más concretamente Scrum ya que creemos que se ajusta mejor a la forma de entregar las tareas y de organizarnos entre nosotros



Sección 5: Herramientas software

- Whatsapp
- Discord
- Unity
- Visual Studio Code
- GitHub
- Notion
- Procreate
- Aseprite
- Pixilart
- Figma