Post-mortem: Alpha

1. **Raúl**
   1. Valoración personal

Cosas buenas: Creo que he trabajado bien en el diseño de juego al haber podido dividir la carga de trabajo con mis otros dos compañeros para generar buenas ideas y tener diversas opiniones. Eso se ve reflejado en la variedad de mecánicas que han ido surgiendo en este tiempo. Por otra parte estoy contento del aspecto que tienen las redes sociales y el recibimiento inicial social, con varios seguidores activos.

Además he prestado ayuda en diversos aspectos que lo requiriesen.

Cosas malas: Creo que falta trabajo aún en el apartado de las redes sociales, son necesarias más entradas que, si bien se han visto limitadas por la falta inicial de contenido visual, podría haber pensado más contenido independientemente de este contenido.

Mejoras: Para la siguiente entrega quiero centrarme en ayudar en otros aspectos ya que por parte del diseño de juego el trabajo va a ser mucho más reducido. Además espero disponer de más material e ideas para las redes sociales, y darle más actividad para preparar la salida de la beta y del juego general con algo de expectación.

* 1. Valoración grupal

Cosas buenas: Creo que el equipo funciona muy bien, ha habido muy buen ambiente entre todos los integrantes y considero que hemos hecho un buen trabajo general. Las ideas han sido bien recibidas cuando eran buenas y fácilmente corregibles cuando se presentaba algún problema. Todos hemos ayudado cuando ha hecho falta, independientemente de si entraba en nuestro ámbito o no.

Cosas malas: Creo que hay muy pocas pegas en general por no decir que apenas hay. Ha habido algún momento de inactividad en algún ámbito pero se ha sabido corregir bien. Puede que se requiera más ayuda en algunos otros ámbitos de cara a la presentación de la beta.

Mejoras: Para la siguiente entrega va a hacer falta bastante contenido artístico así que considero que hará falta reorganizar a los roles que tengan menos actividad a partir de ahora para ayudar en el arte que sea necesario, como sobretodo las animaciones.

1. **Sergio**
   1. Valoración personal

Cosas buenas: desde el comienzo de la práctica de la asignatura la implicación ha sido absoluta, tratando de poder elaborar, en la medida de lo posible, cualquier elemento que hiciera falta. Con todo y con eso he podido desempeñar uno de los roles con los que me siento más cómodo, realizando implicaciones diarias y modificaciones en todo momento. Además de ello, el concepto que conseguí forjar ha sido muy provechoso y que se ha visto enormemente enriquecido por la aportación de los compañeros. Gracias al trabajo diario se ha conseguido elaborar algunos elementos claves de las mecánicas y el concepto del videojuego, de forma que en futuras entregas pueda llegar a elaborar aspectos de otros ámbitos.

Cosas malas: a la hora de poder organizar y preparar mejor la gestión del proyecto, no he conseguido utilizar de la misma forma que mis compañeros algunas de las herramientas destinadas a ello. Esto ha podido generar algo de confusión, además de no poder colaborar en otros aspectos diferentes al que tengo a mi cargo, para liberar de carga al resto de compañeros.

Mejoras: tratar de sacar algo más de tiempo y gestionarlo mejor para poder trabajar no solo en un ámbito de trabajo. No por ser el director de mecánicas debo dejar de lado otros aspectos y tratar de prestar más atención a la parte de organización y gestión del proyecto, con el fin de que no se puedan provocar más confusiones.

* 1. Valoración grupal

Cosas buenas: todo el equipo ha estado trabajando en una única dirección y eso ha conseguido un resultado con el que hemos podido estar más contentos. Desde el comienzo todos comenzamos con una idea muy similar, algo que no ha dificultado el progreso de la práctica, por lo que se ha conseguido obtener una alpha a tiempo y cumpliendo con los elementos establecidos.

Cosas malas: si tuviera que coger alguna pega del trabajo realizado para esta alpha, quizás sería el aumento de las reuniones grupales, ya que hemos podido disfrutar de menos de las que esperábamos para solucionar algunos problemas que generaban confusión. Si a esto se le añade un uso de las herramientas de organización algo caótico, da lugar a que haya podido haber confusiones, pero que se han resuelto rápido, de ahí que si se tiene que sacar una conclusión negativa sea esta.

Mejoras: como ya he ido anunciando, no se puede decir que en la forma de trabajar hayamos tenido muchos problemas, ya que hemos organizado equitativamente el trabajo y todos han estado aportando su parte. Si hubiera que indicar algo sería un aumento de las reuniones y una mejor concepción de los trabajos que van a realizar cada uno de los miembros, además de una mejor gestión de las herramientas destinadas a ello.

1. **Marcos**
   1. Valoración personal

Cosas buenas: Creo que he desarrollado correctamente mi función en la programación de las interfaces del juego, tanto en la parte de diseño como de implementación de estas. También creo que he ayudado en la fase más temprana del proyecto a la hora de aportar ideas o de mejorarlas.

Cosas malas: Creo que no he sido constante en el desarrollo de mi trabajo, con momentos en los que trabajaba más que en otros, pudiendo así desajustar la cadena de trabajo de mis compañeros. Además no he sabido cómo ayudar a mi compañero en la implementación de la jugabilidad, queriendo ayudar en esa parte ya que posee una mayor carga de trabajo.

Mejoras: Para las próximas entregas me gustaría seguir trabajando en las interfaces para mejorar el apartado visual y que así sean más “amistosas” y atractivas para el usuario. Además me gustaría apoyar a mi compañero que está programando la parte jugable.

* 1. Valoración grupal

Cosas buenas: Se ha generado un muy buen ambiente en el grupo. Todos hemos trabajado por y para el proyecto, sin importar de quien fuera una idea.

Cosas malas: A la hora de coordinarnos no siempre hemos empleado las herramientas que habíamos destinado para ello, sobre todo para saber qué estábamos haciendo cada uno en cada momento.

Mejoras: Se podrían hacer más reuniones, sobre todo de coordinación más que de toma de decisiones, para así facilitar el trabajo en equipo.

1. **Yago**
   1. Valoración personal

Cosas buenas: El sistema de monetización ideado quedó cerrado y adaptado a un escenario realista en que el juego saliese al mercado.

La idea base del juego y escalabilidad del concepto han dado mucho juego durante el desarrollo y se adaptan perfectamente a los requerimientos del proyecto.

Desde el punto de vista de scrum master, estoy orgulloso de la cantidad de información que intercambiamos como miembros de un mismo grupo. Se realizan reuniones cortas con regularidad y todo el mundo está informado del trabajo del resto de personas.

Cosas malas: El sistema de combate presentado para la primera versión del juego es demasiado sencillo. El hecho de haber centrado mi trabajo en abarcar aspectos de diseño del juego que no iban a poder entrar en esta entrega fue un error. En lugar de eso, se debería haber enfocado el esfuerzo en diseñar cartas interesantes que poder incluir directamente en la primera versión del juego.

Otra tarea que resultó inútil fue diseñar un sistema inicial de dificultad de lanzamiento de hechizos, basado en la longitud de su nombre. Todo ese trabajo se terminó descartando, al rediseñar por completo el sistema de combate manteniendo solo las bases.

En el Trello empezamos definiendo hitos para cumplir en plazos fijos de tiempo. No obstante se olvidó por completo el propósito del mismo, y pronto dejó de estar actualizado.

Mejoras: Para próximas entregas se debería centrar el trabajo en aspectos prioritarios del título para evitar realizar tareas que posteriormente vayan a ser descartadas.

Se debería modificar el funcionamiento de las cartas para dar una mayor profundidad al sistema de combate, más centrado en el uso de escudos como mecánica clave del juego.

En posteriores entregas se tratará de prestar más atención a la herramienta de trabajo ágil.

* 1. Valoración grupal

Cosas buenas: Los contenidos presentados en la versión alfa muestran perfectamente las bases del juego. Aunque apenas las desarrolla, sí que hace un gran trabajo mostrando el sistema fundamental del juego y como se jugaría cada combate.

Cosas malas: Hubiese quedado una mejor entrega si se hubiesen añadido elementos artísticos. Al final solo se pudo incluir el título final del juego para esta versión.

A pesar de realizar multitud de reuniones a lo largo del plazo muchas de estas se centraban en tratar de manera grupal aspectos poco prioritarios del trabajo a realizar.

Mejoras: Se debería priorizar indicar en las reuniones el trabajo realizado y a realizar por cada uno de los miembros del equipo, para así tener actualizada la visión global del estado del proyecto.