

# Retro Release 2

*RebeKaa*

Grupo 5:

Rodrigo Pérez Vilda

Elena de Arriba Jaro

Víctor Martín Aguilar

Sergio Caro Rodríguez

Alejandro Guízar García

Alejandra Del Pino Mortera

# ÍNDICE

<b>CONTENIDO DEL PRODUCT BACKLOG.....</b>	<b>2</b>
Macrotareas.....	2
Cronograma en escala de semanas.....	2
Entregables (adjuntados en el repositorio Git).....	3
Roles y Responsabilidades de cada miembro.....	3
Lista de recursos necesarios.....	3
<b>CONTENIDO TERCERA ITERACIÓN.....</b>	<b>3</b>

## **¿Qué nos retrasó o nos hizo perder el control?**

En primer lugar, los exámenes y otras responsabilidades académicas como proyectos de otras asignaturas. Es muy complicado ponerse de acuerdo si los miembros no coinciden con las asignaturas, ya que mientras algunos están en algún momento concreto libres, los demás están ocupados, o incluso hay momentos en los que ningún miembro tiene hueco para trabajar en el videojuego. Con todo esto se muestra una gran desorganización grupal. También ha habido mucho retraso a la hora de realizar tareas, hasta que no llegaban los viernes de trabajo, muchos miembros no se asignaban ninguna tarea.

## **¿Qué nos ha impulsado en este sprint?**

El abismo que separa un game lab con la entrega de una demo jugable, lo que hace que queramos que se disfrute jugando a la demo lo mismo que nosotros disfrutamos creando la idea. También el hecho de que todas las funcionalidades y mecánicas estén bien pulidas ya que a nadie le gusta jugar a un juego con muchos bugs. Todo esto ha sido lo que en gran parte nos ha impulsado en este sprint.

## **¿Qué nos hará ir más rápido en el siguiente sprint?**

Creemos que, con esta iteración, estará casi todo lo de programación completado (salvo que amplíemos a la programación de un boss final) por tanto, mayoritariamente nos dedicaremos al diseño y al arreglo de errores que hayn podido surgir en la demo jugable. Además el hecho de que ya habremos pasado muchos exámenes y entregas de proyecto, dejando a los miembros más tiempo libre para dedicar para la siguiente iteración de este.

## **¿Hubo algún factor que afectó la productividad de este sprint?**

Como se ha mencionado antes, la cantidad de trabajo q exigen las otras asignaturas fue un factor que nos retrasó bastante, aunque si que hubo personas que trabajaron durante ese tiempo, otras se dedicaron a las otras asignaturas, retrasando de ese modo este proyecto. Otro factor que afectó a la productividad fue la poca cooperación, ya que algunos integrantes no informan de lo que hacen y ni siquiera mueven las tarjetas en el Trello lo que dificulta el trabajo para los demás integrantes, ya que se pueden asignar esa tarea pensando que no está

hecha cuando ya lo está. En definitiva, el mayor factor es la comunicación y actualización poco constante de algunos miembros en el git, factor que dificulta la productividad.

## **¿Qué nos preocupa?**

Nos preocupa no llegar a completar todo lo que queremos tener para el videojuego, ya que para la siguiente iteración deberíamos de animar a los personajes y eso nos va a consumir mucho tiempo dado que ninguno tiene experiencia en el campo, todo esto junto a los proyectos y exámenes de otras asignaturas hacen que esto sea un aspecto preocupante a considerar.