

WRENCH STUDIO



LOS INTEGRANTES DEL GRUPO:

- José Canto Peral (061093573x@uma.es)
- Ignacio Cobos Navarro (0610929636@uma.es)
- Mario Cortés Herrera (0610921089@uma.es)
- Nicolás Melley (nicolomelley@uma.es)
- Javier Molina Colmenero (javimc1610@uma.es)
- Jaime Nevado Farfán (jaimenevadof@uma.es)
- Barbara Parzonka (0611167465@uma.es)
- Andrés Ruiz Sánchez (andresruiz@uma.es)

REPOSITORIO DEL GRUPO:

<https://github.com/JaimeNevado/Wrench-Studio>

TABLA DE CONTENIDOS

TABLA DE CONTENIDOS	2
Sección 1: Introducción	3
Sección 2: Roles.....	4
Sección 3: Gestión del riesgo	5
Sección 4: Planificación	6
Sección 5: Herramientas	7

Sección 1: Introducción

Nuestro objetivo es diseñar y desarrollar una aplicación que posibilite a los usuarios pasar tiempo con entretenimiento no adictivo. Para este objetivo proponemos un videojuego en 2D que simulará la vida de un estudiante universitario, para la primera versión del proyecto tendremos un estudiante del grado de Ingeniería del Software. Dentro del juego tendremos la posibilidad de decidir que hace nuestro personaje en cada momento, si estudia, entrena, come, etc... Dependiendo las decisiones que se tomen durante la partida nuestro personaje sacará mejores o peores notas a lo largo de su curso.

El problema de que el juego no sea adictivo lo resolvemos dejando unos tiempos de espera en cada actividad, por ejemplo asistir a una clase podría dejar 30 minutos de espera, además, cuando volvamos de esta espera nos encontraremos con unos datos que representarán lo aprendido durante esa clase. De esta forma tendremos un juego no adictivo, educativo y orientativo ya que le podrá ser de ayuda a muchas personas para hacerse una idea de que trata la carrera y sus asignaturas.

[*Ir a siguiente sección*](#)

Sección 2: Roles

Integrante/Papel	Analista	Diseñador gráfico	Scrum Master	Product Owner	Programador	Tester	Modelador
José Canto Peral							
Ignacio Cobos Navarro							
Mario Cortés Herrera							
Nicoló Melley							
Javier Molina Colmenero							
Jaime Nevado Farfán							
Barbara Parzonka							
Andrés Ruiz Sánchez							

Tabla 1 División de papeles

Rol	Descripción
<i>Analista</i>	Describe requisitos
<i>Diseñador gráfico</i>	Se encarga de gráficos necesarios para software. Diseña la parte visual de la aplicación
<i>Scrum Master</i>	Juega el rol de administrador del proyecto. Cuida el orden de la planificación y los deadline del proyecto. Organiza y dirige reuniones.
<i>Product Owner</i>	Tiene una visión clara del proyecto. Es el decisivo en caso de conflictos. Indica qué debe estar en el backlog.
<i>Programador</i>	Se encarga de la codificación del software
<i>Tester</i>	Hace pruebas del software diseñado, encuentra errores y propone formas de mejorar el sistema
<i>Modelador</i>	Se encarga de la documentación del proyecto. Realiza los diagramas necesarios.

Tabla 2 Descripción de roles

[Ir a siguiente sección](#)

Sección 3: Gestión del riesgo

Tipo del riesgo	Descripción del riesgo	Probabilidad	Efectos del riesgo	Estrategia para mitigar el riesgo
Producto y proyecto	Las herramientas utilizadas tardan en renderizar debido a grandes programas Optimización del juego	Moderada	Tolerable	Encontrar otros programas, trabajar en paralelo, asignar más integrantes a trabajos que exigen mucho tiempo Usar buenas prácticas de programación
Proyecto	Pérdida de información durante el proceso	Moderada	Serio	Hacer back-ups de los archivos trabajados del proyecto
Negocio y producto	Posible incompatibilidad entre macOS y Windows	Alta	Bajo	Dividir las labores incompatibles entre los integrantes del grupo acorde a su sistema operativo
Proyecto	Baja por enfermedad	Baja	Serio	Buena división de tareas
Proyecto	Uso indebido de herramientas, falta de conocimiento y/o experiencia en trabajo con herramientas utilizadas	Moderada	Serio	Documentarse y estudiar el uso de distintos programas
Proyecto	Subestimación del tiempo	Alta	Serio	Planificación eficiente, buena comunicación entre integrantes colaboradores de misma tarea

[Ir a siguiente sección](#)

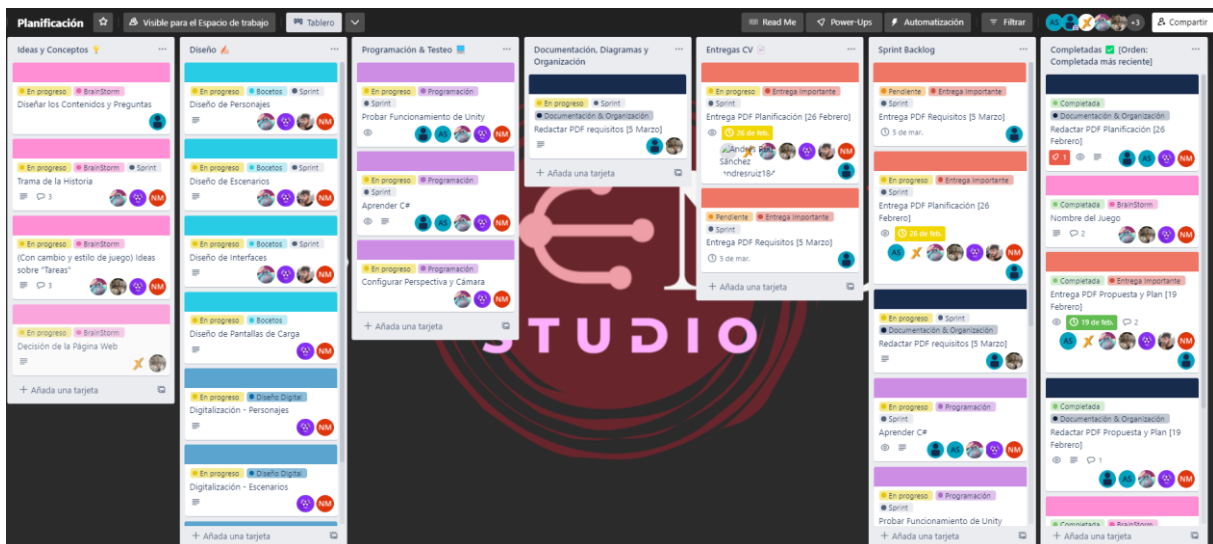
Sección 4: Planificación

Hemos elegido el proceso software ágil ya que puede resultar más útil si se producen cambios y surgen nuevas ideas durante el proyecto. Es más flexible con respecto al plan original. Se centra más en el funcionamiento del software que en detalles de la documentación. Permite colaboración y mayor flexibilidad entre los miembros del equipo.

Enlace para nuestra página trello: <https://trello.com/b/pwwPYUcS/planificaci%C3%B3n>

Nuestro sistema de planificación divide tareas según temas y roles que se deben encargar de esta tarea, haciendo así que el product backlog esté diferenciado en distintos apartados. Además, tenemos una lista Sprint Backlog en la que ponemos todas las tareas correspondientes al sprint actual de forma que podemos ver claramente lo que tenemos que hacer hasta que termine el sprint. Por último, tenemos también una lista con las tareas completadas, para tener constancia de todo lo que hemos terminado en nuestro proyecto.

Aquí se puede ver una captura de nuestro tablero con las distintas listas y tarjetas:



[Ir a la siguiente sección](#)

Sección 5: Herramientas

Durante la realización del proyecto el grupo usó varias herramientas.

- ⇒ **Comunicación**
 - WhatsApp
 - Discord
- ⇒ **Elaboración de documentos**
 - Docs Google
 - Microsoft Word
- ⇒ **Trabajo colaborativo**
 - Github
- ⇒ **Diseño de gráficas**
 - Piskel
 - Illustrator
 - Photoshop
 - Canva
- ⇒ **Programación**
 - VsCode
 - IntelliJ Edit
 - Unity
- ⇒ **Planificación**
 - Trello

[Volver a comienzo](#)