WRENCH STUDIO

*Los integrantes del grupo:*

* José Canto Peral (061093573x@uma.es)
* Ignacio Cobos Navarro (0610929636@uma.es)
* Mario Cortés Herrera (0610921089@uma.es)
* Nicoló 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

[Sección 1: Introducción 3](#_Toc127864925)

[Sección 2: Roles 4](#_Toc127864926)

[Sección 3: Gestión del riesgo 5](#_Toc127864927)

[Sección 4: Planificación 6](#_Toc127864928)

[Sección 5: Herramientas 7](#_Toc127864929)

# 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*](#_Ir_a_siguiente)

# Sección 2: Roles

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Integrante/Papel** | **Analista** | **Diseñador gráfico** | **Scrum Master** | **Product Owner** | **Programador** | **Tester** | **Modelador** |
| **José Canto Peral** | 1 |  |  |  | 1 |  |  |
| **Ignacio Cobos Navarro** | 1 | 1 |  |  |  |  |  |
| **Mario Cortés Herrera** |  | 1 |  | 1 | 1 |  |  |
| **Nicoló Melley** |  |  | 1 | 1 | 1 |  |  |
| **Javier Molina Colmenero** |  | 1 |  | 1 | 1 | 1 |  |
| **Jaime Nevado Farfán** |  |  | 1 |  | 1 |  |  |
| **Barbara Parzonka** |  |  | 1 |  | 1 |  |  |
| **Andrés Ruiz Sánchez** | 1 |  |  |  |  | 1 |  |

Tabela División de papeles

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

Tabela Descripción de roles

*[Ir a siguiente sección](#_Sección_3:_Gestión_1)*

# 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 otro 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 |

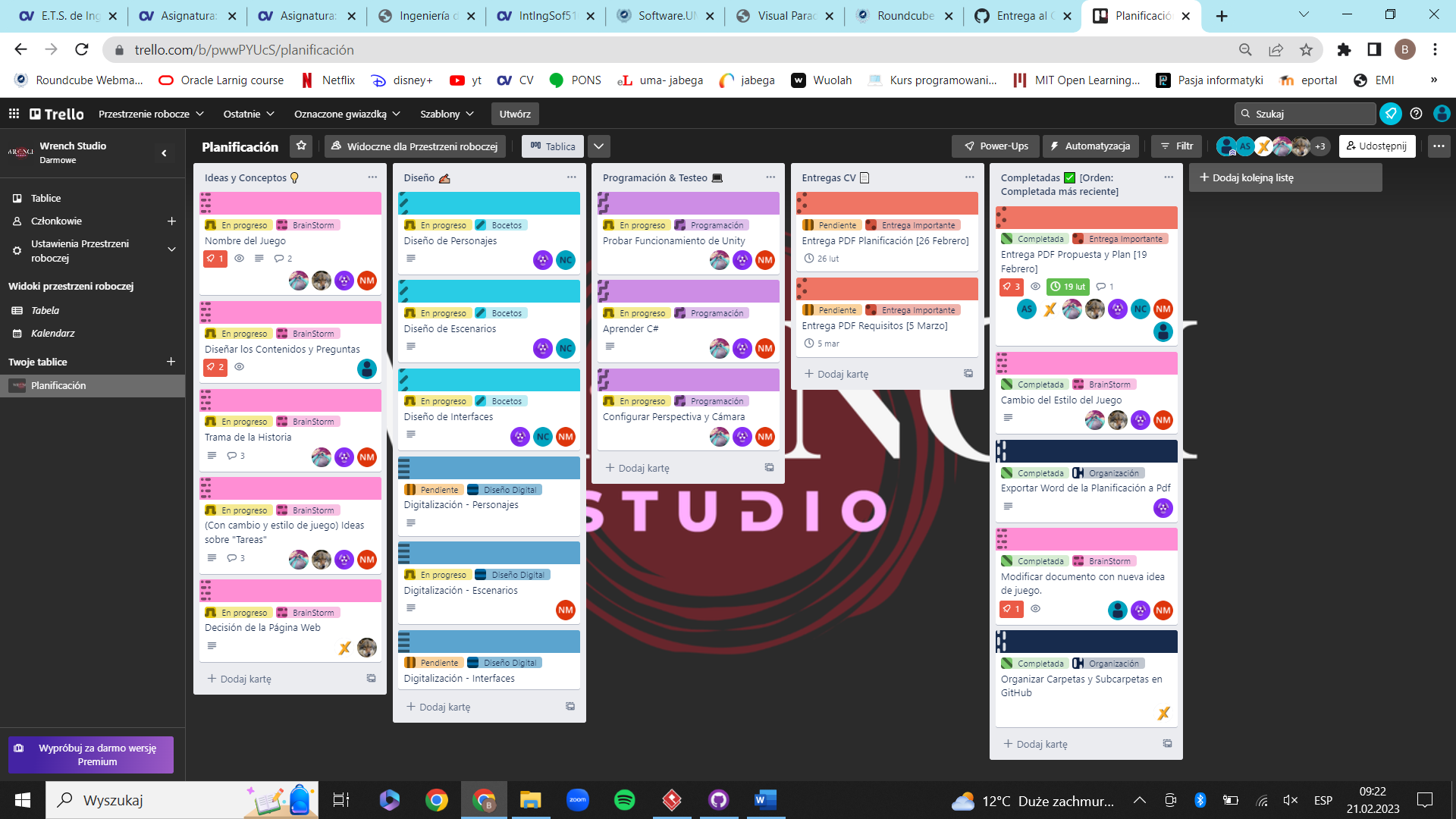
*[Ir a siguiente sección](#_Sección_4:_Planificación)*

# Sección 4: Planificación

Hemos elegido el proceso software ágil, por causa de previstos cambios de requisitos y ideas durante proyecto. Es menos sujetable al plan original. Se centra más en funcionamiento del software que en detalles de documentación. Permite colaboración y mayor flexibilidad entre miembros de equipo.

Enlace para nuestro 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.



[*Ir a la siguiente sección*](#_Sección_5:_Herramientas)

# 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*](#_top)