WRENCH STUDIO

*Los integrantes del grupo:*

* José Canto Peral (jcantoperal77@gmail.com)
* Ignacio Cobos Navarro (nacho.cona3@gmail.com)
* Mario Cortés Herrera (imthedarkestspawn@gmail.com)
* Nicoló Melley (sparaop@gmail.com)
* Javier Molina Colmenero (javiskorpion@gmail.com)
* Jaime Nevado Farfán (jaimenevadof@gmail.com)
* Barbara Parzonka (0611167465@uma.es)
* Andrés Ruiz Sánchez (andresruizsan12@gmail.com)

Repositorio del grupo:

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

TABLA DE CONTENIDOS

[Sección 1: Introducción 3](#_Toc127304156)

[Sección 2: Roles 4](#_Toc127304157)

[Sección 3: Gestión del riesgo 5](#_Toc127304158)

[Sección 4: Herramientas 6](#_Toc127304159)

# 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 el videojuego de tipo RPG para un jugador con posibilidad de personalizar los personajes. El juego consistirá en avanzar por un mapa enfrentándose a enemigos mediante un combate por turnos. La historia está en progreso, pero la temática es estilo tanto realista como fantasía.

Para intentar solucionar el problema de adicción pensamos añadir temática de enseñanza, por ejemplo haciendo preguntas al jugador para testearlo de sus conocimientos o interesarlo con datos divertidos o únicos que no había sabido.

Otra posible opción que consideramos es poner límite de tiempo que un usuario puede pasar usando aplicación desarrollada.

[*Ir a siguiente sección*](#_Ir_a_siguiente)

# Sección 2: Roles

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

*[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 tarreas |
| 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 tarrea |

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

# Sección 4: 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
* **Planificación**
  + Trello