




Logo del grupo:	
Nombre del grupo:	RPG UMA studios
Titulación:	Ingeniería Informática
Grupo de la titulación (A/B/C/D/...):	A
Grupo reducido (GR1/GR2/...):	GR2
Número de grupo, dentro del grupo reducido (Por ejemplo, si tu grupo es el "GR1-03", tendrías que escribir "03"):	02
Repositorio Github (url):	https://github.com/JuanGonUMA/Proyecto-IIS
Espacio Trello (url):	https://trello.com/invite/b/8YKI33FZ/ATTIf69827d14b0f617d1821ed9ec114f81d00A38583/proyecto-iis
Memoria del proyecto (Office 365 o Google Docs url):	https://docs.google.com/document/d/1fovfaouLURRqUzD0CcRxI9wtmG2IF--xqf4KM0dquMo/edit?usp=sharing

Número de miembro	Nombre	Apellidos	Correo electrónico UMA
1	Steven	Rodríguez Santos	stevenrs191@uma.es
2	Tiago	Fernández Hidalgo	tiagoferh@uma.es
3	Juan	González Sierra	0611137347@uma.es
4	Enrique	Moragues Picatoste	kiikemp10@uma.es
5	Jaime	Canalejo Rodriguez	canalejojaime@uma.es



Tabla de contenidos:

Sección 1: Introducción.

Sección 2: Roles.

Sección 3: Gestión del Riesgo.

Sección 4: Herramientas software usadas durante la realización del proyecto.



Sección 1:

Nuestro proyecto consiste en desarrollar un rpg (role playing game) ambientado en la UMA, donde deberás superar una serie de desafíos relacionados con diferentes asignaturas para así vencer al juego. El problema que intentamos satisfacer es algo más complicado de definir para nuestro proyecto ya que este es un videojuego, pero principalmente podríamos decir que lo que busca es combatir el aburrimiento, ofrecer a los estudiantes un juego que les permita disfrutar del mismo.



Sección 2:

Los roles que hemos definido y los integrantes del grupo que lo asumen son los siguientes:

1. Coordinador. Garantiza el cumplimiento de plazos, soluciona los errores que surjan en GitHub, gestiona los incidentes y supervisa que el proyecto se desarrolle como se espera.
Encargados: Jaime y Kike
2. Diseñador. Define conceptos clave como los niveles, las dimensiones de las habitaciones, las entidades presentes, etc. Su labor incluye establecer la estructura principal del juego.
Encargados: Tiago, Juan y Steven
3. Programador. Implementa el proyecto mediante la escritura de su código con todo lo que ello conlleva: manejar la lógica del juego, crear las estructuras de datos, corregir errores...
Encargados: Juan, Kike y Steven
4. Tester. Verifica que el programa funciona como se esperaba, probando todas las funciones y características del juego, identificando posibles errores, fallos de rendimiento, comportamientos inesperados... Su retroalimentación es clave para los otros roles.
Encargados: Tiago y Jaime



Sección 3:

La gestión de riesgos viene dada por la siguiente tabla:

Tipo de Riesgo	Descripción	Probabilidad	Efectos del Riesgo	Estrategia para Mitigar
Planificación	Desviaciones en los plazos de entrega	Baja	Catastrófico	Realizaremos una planificación realista y bien gestionada que considere pequeños contratiempos y reparta el tiempo de la forma más eficiente posible
Personal	Ausencia por viaje o accidente	Baja	Serio	Si sucede, tendremos que modificar la planificación y reasignar los trabajos de la persona que va a ausentarse
Riesgo de escritura	Conflicto en el guardado en Github	Media	Leve	Resolver conflicto en local y después ya actualizarlo en repositorio
Eliminación de archivo	Algún archivo, ya sea por error de software o humano sea eliminado	Muy baja	Catastrófico	Tener diferentes copias del archivo, tanto localmente como en el repositorio de Github
Falta de comunicación	Falta de comunicación entre dos o más partes del equipo	Baja	Catastrófico	Una buena planificación y chequeos constantes debería de mitigar este problema
Problema de escalabilidad	El proyecto es mucho más grande de lo que podemos abordar y por ende necesitamos recortar código	Baja	Serio	Igual que la anterior, una buena planificación del proyecto debería de mitigar este problema



Sección 4:

Por el momento hemos usado whatsapp para comunicarnos y google docs para la elaboración de este mismo documento, utilizaremos GitHub junto con Trello y lo anterior mencionado para tener un control del proyecto y en cuanto a la herramienta que emplearemos para el código en sí mismo (para elaborar el producto), no lo tenemos del todo claro y debemos decidirlo según definamos el rumbo que tomará, será alguna/s de las siguientes: Eclipse, Unity, GameMaker o Libgdx.