



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):	<a href="https://github.com/JuanGonUMA/Proyecto-IIS">https://github.com/JuanGonUMA/Proyecto-IIS</a>
Espacio Trello (url):	<a href="https://trello.com/invite/b/1IRL1cra/ATTI7a3bdf3abf0f74fdc63f116521b8a63cE6B4EDE2/rpg-uma-studios">https://trello.com/invite/b/1IRL1cra/ATTI7a3bdf3abf0f74fdc63f116521b8a63cE6B4EDE2/rpg-uma-studios</a>
Memoria del proyecto (Office 365 o Google Docs url):	<a href="https://docs.google.com/document/d/1fovfAouLURRqUzD0CcRxI9wtmG2IF--xqf4KM0dquMo/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/document/d/1fovfAouLURRqUzD0CcRxI9wtmG2IF--xqf4KM0dquMo/edit?usp=sharing</a>

Número de miembro	Nombre	Apellidos	Correo electrónico UMA
1	Steven	Rodriguez 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: Planificación.

Sección 5: Herramientas software usadas durante la realización del proyecto.



## Sección 1:

Nuestro proyecto consiste en desarrollar un rpg (role playing game) ambientado en la época de los piratas (1620-1683), donde deberás superar una serie de desafíos relacionados para así vencer el 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
Cambio de opinión de algún profesor	Algún profesor decide que no quiere ser incluido como personaje en el proyecto	Baja	Leve	Escogeremos a aquellos profesores que consideremos que no cambiarán de opinión y se presten a este tipo de peticiones, en caso de que igualmente no quieran participar, bastará con sustituir su personaje por otro NPC diferente

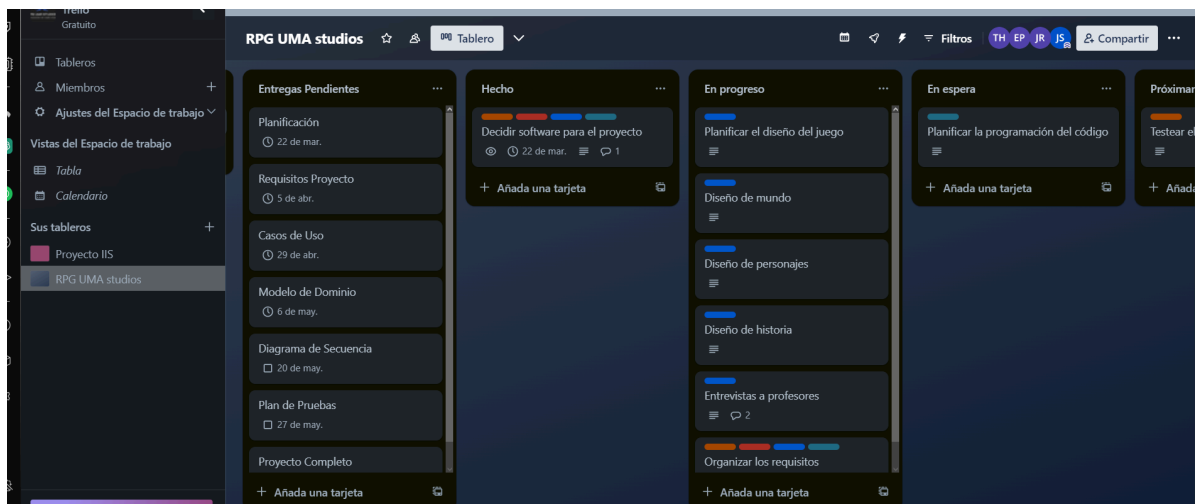


## Sección 4:

Hemos optado por una metodología fuertemente inspirada en la Scrum, a la cual hemos decidido denominar "Light Scrum". Consiste en planificar una serie de tareas que deberán ser cumplidas en un determinado plazo, así, en lugar de reunirnos cada día, podemos avisar de manera asíncrona cuando una tarea ha sido completada y continuar planificando nuevas tareas. Esto nos permite adaptarnos y amoldar el proyecto según nuestras necesidades temporales.

Una de las razones por las que nos hemos decidido por este estilo de trabajo y no por la Scrum tradicional es la dificultad de compenetrar los diferentes horarios de trabajo de cada uno, además, intentar realizar una reunión diaria podría ser ineficiente en nuestro caso ya que no vamos a trabajar cada día, por ello es mucho mejor tomar estas reuniones de forma asíncrona y cuando consideremos conveniente pudiendo además aligerar la carga de trabajo en situaciones donde tengamos tareas más prioritarias provenientes de otras asignaturas o, por el contrario, centrarnos más en el proyecto en momentos más tranquilos.

No hemos utilizado power-ups de trello todavía, ya que no nos hemos visto en la necesidad de utilizarlo aunque no descartamos la posibilidad de usarlos en un futuro.





## Sección 5:

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 la demo del producto), GameMaker.