**Definición de roles y responsabilidades para el proyecto:**

**Desarrollo de un videojuego haciendo uso del framework “Unity ETH UQ”.**

**Dival Mauricio Hoyos Castro**

**Julián David Serna Echeverri**

2016

Facultad de Ingeniería – Programa de Ingeniería de Sistemas y Computación

Universidad del Quindío

**Contenido**

[**Introducción** 2](#_Toc460011391)

[**Roles** 3](#_Toc460011392)

[**Cliente** 3](#_Toc460011393)

[**Diseñador de juego** 3](#_Toc460011394)

[**Programador** 4](#_Toc460011395)

[**Artista gráfico** 4](#_Toc460011396)

[**Asignación de roles** 4](#_Toc460011397)

[**Referencias Bibliográficas** 5](#_Toc460011398)

# **Introducción**

El presente documento presenta la división y asignación de roles dentro del grupo de trabajo de la manera especificada en la metodología SUM y publicada en <http://www.gemserk.com/sum/> por la empresa de desarrollo de videojuegos uruguaya Gemserk.

# **Roles**

Para llevar a cabo las respectivas labores se tienen en cuenta los siguientes roles

## **Cliente**

El cliente es el encargado de especificar y mantener la visión del videojuego esperado.

Durante el proyecto el cliente:

* Define y valida el concepto del juego, aprueba los planes de proyecto y determina los hitos.
* Prioriza las características y tareas que dan más valor al videojuego en cada momento.
* Evalúa el cumplimiento de las tareas y el producto obtenido al finalizar cada iteración, y participa de la evaluación del proyecto.
* Prioriza los errores a corregir buscando la mejor calidad posible de acuerdo a sus intereses.
* Valida las versiones del producto.

## **Diseñador de juego**

El diseñador del juego diseña el gameplay, historia, ambientación, personajes, niveles y todos los elementos que hacen a la experiencia del jugador. Todos estos factores determinarán que tan divertido es el juego. Para asegurar la diversión debe mantener balanceada la dificultad del juego y el aprendizaje del jugador.

Debe poder crear videojuegos apuntando especiíficamente a una plataforma, género y audiencia. Es importante que se mantenga al día con el género del juego y conozca bien las fortalezas y debilidades de los productos competidores.

Durante el proyecto el Diseñador de juego debe:

* + - Ser creativo y original.
    - Entender bien el mercado y el público de los videojuegos.
    - Habilidades para resolver problemas.
    - Habilidades para narrar historias.
    - Ser buen comunicador.
    - Entender las capacidades y beneficios de las distintas plataformas, tecnologías y técnicas de software.
    - Habilidades básicas de dibujo y diseño 3d.
    - Adaptarse rápido al cambio.
    - Trabajar bien en equipo.
    - Trabajar bien bajo presión.
    - Tomar de buena manera las críticas.
    - Estar actualizado con los desarrollos y las tendencias del mercado de videojuegos.

## **Programador**

El programador tiene como principal responsabilidad implementar el software que compone al juego. Además deberá realizar el diseño de software necesario para poder realizar el desarrollo y posteriormente verificarlo. Por lo tanto el desarrollador de videojuegos debe tener conocimientos de diseño de software, implementación y verificación.

Durante el proyecto el programador se destaca por:

* Habilidades para programar.
* Debe saber cómo funciona el sistema o aplicación en una prueba.
* Debe estar familiarizado con la tarea de Verificación.
* Disfrutar de los videojuegos.
* Tener habilidades para la solución de problemas.
* Buena comunicación
* Trabajar bajo presión.

## **Artista gráfico**

El arte y la animación son gran parte del trabajo requerido para el desarrollo del videojuego. Las habilidades necesarias para un artista varían según los requerimientos del juego en particular. De cualquier forma requieren conocimientos sobre las últimas herramientas gráficas, creatividad, talento y técnica.

Los artistas deben trabajar de cerca con los diseñadores para hacer visibles sus ideas. También deben colaborar con los programadores ya que son los que integrarán los gráficos en el juego. Además, los sonidistas también se relacionan con su trabajo ya que los efectos de sonido deben estar sincronizados con las animaciones.

Durante el proyecto el Artista gráfico posee:

* Talento creativo, originalidad y fuerte sentido visual
* Sólidos conocimientos de informática

# **Asignación de roles**

Teniendo en cuenta los roles anteriormente descritos, se organiza la siguiente tabla en la que se denota la asignación de roles dentro del equipo de trabajo

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **Rol** |
| Christian Andrés Candela Uribe | Cliente |
| Dival Mauricio Hoyos Castro | Diseñador de Juego  Programador |
| Julian David Serna Echeverri | Diseñador de Juego  Programador |
| Luis Marulanda Ramirez | Artista Gráfico |

# **Referencias Bibliográficas**

Gemserk. (2008). SUM. Retrieved February 15, 2016, from http://www.gemserk.com/sum/