

Recopilación de requisitos:

“Bags, please!”

Hard Break devs

Julia Cajigal Mimbrera

Fernando Moreno Díaz

Denis Gudiña Núñez

Luis Miguel Moreno López

RECOPILACIÓN DE REQUISITOS

Código actividad	Actividad	Criterios aprobación	Requisitos
1.1	Recopilación ideas	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	Según establecimiento del equipo. Ideas claras acorde a los planteamientos base del proyecto.
1.2	Reuniones	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	Según establecimiento del equipo. Respeto de opiniones y turnos de palabra. Tiempos limitados establecidos de 15-20 minutos.
2.1	Decisión proyecto	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	Según establecimiento del equipo. Aprobación por consenso del equipo.
2.2	Organización y roles	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	Según estándar. Aprobación por consenso del equipo.
2.3	Identificación requisitos	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	Según estándar. Aprobación por consenso del equipo.
2.4	Elaboración documentación	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	Según estándar. Aprobación por consenso del equipo.

2.5	Adquisición licencias	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> ● Licencias adquiridas de: <ul style="list-style-type: none"> ○ 3dsmax ○ Visual Studio ○ Unity ○ FL Studio ○ Pro Tools ○ Photoshop
3.1.1	Concept Art Interfaz	Revisión/aprobación por los miembros del equipo de arte y PM	<ul style="list-style-type: none"> ● Concept art formato digital Muestras de conceptos diferentes suficientes para plantear distintos diseños.
3.1.2	Elaboración assets interfaz	Revisión/aprobación por los miembros del equipo de arte y PM	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso de canvas en Unity. ● Resolución 1080p. ● Responsive, adaptables a distintas configuraciones.

3.2.1	Concept Art Assets	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> ● Concept art formato digital. ● Paleta de colores definida. ● Estilo visual definido.
3.2.2	Modelado y texturizado	Revisión/aprobación por los miembros del equipo de arte y PM	<ul style="list-style-type: none"> ● Modelos 3D en formato .fbx ● Texturas sencillas, potencia de 2, en la paleta de colores establecida.
3.2.3	Rigging y animación	Revisión/aprobación por los miembros del equipo de arte y PM	<ul style="list-style-type: none"> ● Rigging sistema CAT. ● Bucles animación de acciones rutinarias establecidas. ● Animaciones estáticas por keyframes.
3.2.4	Assets finales	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> ● Assets organizados siguiendo código nomenclatura. ● Mismas características de exportación.

4.1	Programación físicas	Revisión/aprobación por los miembros del equipo de programación y PM	<ul style="list-style-type: none"> ● Base físicas establecida usando bounding boxes y colliders simples. ● Uso motor Unity. ● Uso componentes predefinidos Unity.
4.2	Programación mecánicas	Revisión/aprobación por los miembros del equipo de programación y PM	<ul style="list-style-type: none"> ● Mecánicas con entrada de usuario compatible desde distintos dispositivos. ● Empleo paquete Cinemachine. ● Código escalable y modularizado.
4.3	Programación IA	Revisión/aprobación por los miembros del equipo de programación y PM	<ul style="list-style-type: none"> ● Sistema IA establecido a través de navmeshes para el comportamiento de personajes. ● Comportamiento implementado definido por máquinas de estados. ● Algoritmos de baja complejidad, código legible.

4.4	Integración arte	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> ● Aplicación sin placeholders y con los assets finales integrados en nuestro proyecto de Unity.
5.1	Producción sonido	Revisión/aprobación por los miembros del equipo de sonido y PM	<ul style="list-style-type: none"> ● Archivos finales .wav para producciones musicales .mp3 para efectos y sonidos cortos.
5.2	Composición música	Revisión/aprobación por los miembros del equipo de sonido y PM	<ul style="list-style-type: none"> ● Archivos finales .wav para producciones musicales .mp3 para efectos y sonidos cortos. ● Frecuencia de muestreo y profundidad de bits: 48 KHz y 24 bits.
5.3	Integración sonido	Revisión/aprobación por los miembros del equipo de sonido, programación y PM	<ul style="list-style-type: none"> ● Archivos finales .wav para producciones musicales .mp3 para efectos y sonidos cortos. ● Frecuencia de muestreo y profundidad de bits: 48 KHz y 24 bits.

6.1	Testing interfaz	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	Según contrato y requisitos.
6.2	Testing juego	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	Según contrato y requisitos.
6.3	Testing adaptabilidad	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	Según contrato y requisitos.
7.1	Adquisición de licencias y distribución	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	Licencias adquiridas en las distintas plataformas acordadas.
7.2	Material Publicado	Revisión/aprobación por los miembros del proyecto	Material publicado en las distintas plataformas.