

Plan de gestión de recursos:

Plan para la dirección de equipo (RRHH)

“Bags, please!”

Hard Break devs

Julia Cajigal Mimbrera

Fernando Moreno Díaz

Denis Gudiña Núñez

Luis Miguel Moreno López

ÍNDICE

Índice	<u>2</u>
Introducción	<u>3</u>
Perfiles.....	<u>3</u>
Actividades y roles / RRHH	<u>3</u>
Diagrama jerárquico/organigrama.....	<u>5</u>
Matriz de asignación de responsabilidades (RAM)	<u>6</u>
Matriz de asignación de responsabilidades (RACI)	<u>6</u>
Equipos	<u>7</u>
4.1 Diseño y Arte	<u>7</u>
4. 2 Programación	<u>8</u>
4.3 Sonido	<u>8</u>
4.4 Integración	<u>8</u>
4.5 Testeo	<u>9</u>
4.6 Distribución	<u>9</u>
Desarrollo del equipo	<u>9</u>
Gestión recursos humanos a lo largo del ciclo de vida.....	<u>10</u>

INTRODUCCIÓN

Este documento recoge la organización, dirección y gestión de los recursos humanos y de equipo necesarios para llevar a cabo el desarrollo de “Bags, please!” por parte de Hard Break Devs.

PERFILES

A continuación, se detallarán los distintos perfiles que constituyen nuestra organización. De esta forma podremos identificar los responsables más adecuados para cada equipo de trabajo constituido para llevar a cabo el desarrollo de nuestro proyecto.

- **Denis Gudiña:** conocimientos y destrezas organizativas y de comunicación. También posee conocimientos sobre diseño y composición sonora.
- **Fernando Moreno:** perfil artístico y multidisciplinar en cuanto al apartado visual y artístico, tanto en la creación y diseño de *assets* 2D de la interfaz como en el modelado 3D de los elementos necesarios para el proyecto.
- **Luis Miguel Moreno:** conocimientos y destrezas del campo de la programación. Especialmente dedicado y capacitado para el desarrollo de todo el código de nuestra aplicación.
- **Julia Cajigal:** perfil mayoritariamente artístico y multidisciplinar para la creación de *assets* 2D y 3D. También posee conocimientos sobre producción, composición sonora y programación.

ACTIVIDADES Y ROLES / RRHH

Se identifican los roles del equipo responsables de las distintas actividades y se registran en dos formatos: organigrama, matricial y en texto.

Desglose de las actividades recogidas en la EDT (no se incluyen requisitos asociados):

1. **Análisis y toma de decisiones**
 1. Recopilación de ideas
 2. Reuniones
 3. Decisión proyecto
2. **Consolidación Proyecto**
 1. Organización y roles
 2. Identificación de requisitos
 3. Elaboración de documentación inicial

3. Diseño y Arte

1. Assets

1. Concept Art
2. Modelado y texturizado
3. *Rigging* y Animación
4. Assets finales

2. Interfaz

1. *Concept Art*
2. Elaboración *assets* interfaz

4. Programación

1. Programación físicas
2. Programación mecánicas
3. Programación IA
4. Integración arte

5. Sonido

1. Producción sonido
2. Composición música
3. Integración

6. *Testing*

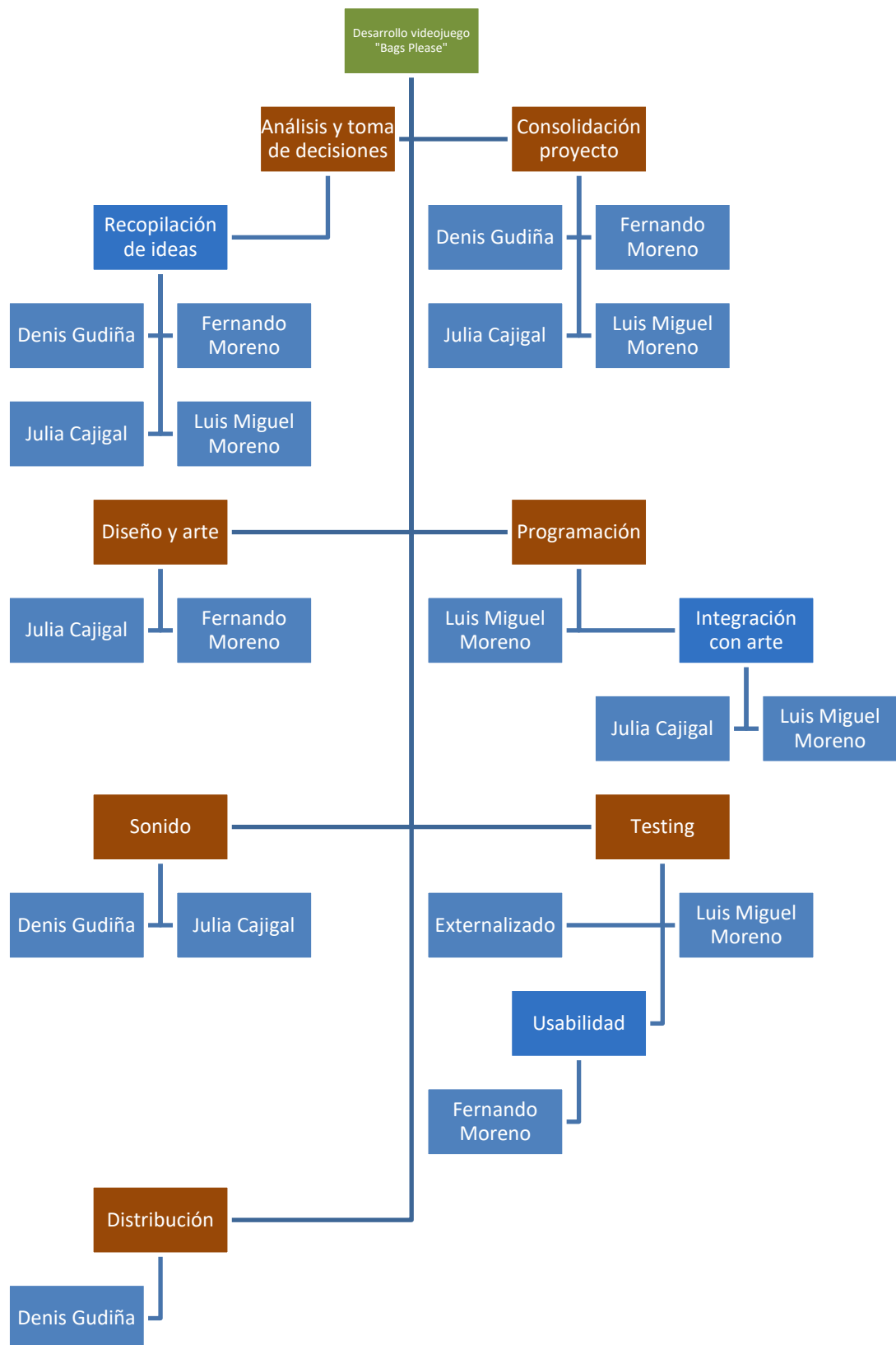
1. *Testing*, adaptabilidad y usabilidad
2. *Testing* juego
3. *Testing* interfaz

7. Distribución

1. Adquisición licencias distribución
2. Material publicado

DIAGRAMA JERÁRQUICO/ORGANIGRAMA

Identificación gráfica de los grupos de actividades y de los roles principales que los asumen.



MATRIZ DE ASIGNACIÓN DE RESPONSABILIDADES (RAM)

Muestra los principales grupos de actividades –y alguna específica- y a quién le corresponde dentro del equipo

Actividad	Denis	Fernando	Julia	Luis Miguel	Externalizado
Recopilación de ideas	X	X	X	X	
Consolidación proyecto	X	X	X	X	
Diseño y Arte		X	X		
Programación				X	
Integración con arte			X	X	
Sonido	X		X		
Testing				X	X
Usabilidad		X			X
Distribución	X				

MATRIZ DE ASIGNACIÓN DE RESPONSABILIDADES (RACI)

Amplía la matriz anterior mostrando las responsabilidades completas de cada uno respecto de los grupos de tareas del proyecto.

Actividad	Denis	Fernando	Julia	Luis Miguel	Externalizado
Recopilación de ideas	R	R	R	R	I
Consolidación proyecto	R	R	R	R	I
Diseño y Arte	C	R	R	I	I
Programación	A	I	C	R	I
Integración con arte	A	I	C	R	I
Sonido	R	I	R	I	I
Testing	A	I	I	R	R
Usabilidad	A	R	I	C	R
Distribución	R	C	C	C	I

Leyenda:

- R (responsable)
- A (aprueba)
- C (consultado)
- I (informado)

EQUIPOS**4.1 Diseño y Arte**

- **Nombre:** Diseño y Arte.
- **Rol:** equipo encargado del diseño y creación de los *assets* visuales del juego tanto a nivel *ingame* como de interfaz.
- **Paquete final:** conjunto completo de *assets* visuales preparados para la integración.
- **Autoridad:** Fernando y Julia.
- **Responsable:**
- **Sueldo:**
 - **Interfaz:** 3 semanas de trabajo entre dos personas, 2000€.
 - **Assets:** 6 semanas de trabajo entre dos personas, 3500€.

➤ **Proceso creación assets visuales (6 semanas estimadas):**➤ **Proceso creación assets visuales (6 semanas estimadas):**

La conformación del grupo de arte, constituido por personas multidisciplinares, permite la compatibilización de los paquetes de trabajo pertenecientes a este equipo. Como es un proceso secuencial, que requiere que el paquete anterior esté finalizado para poder continuar, Julia y Fernando irán alternando entre paquetes coordinados por Denis de manera que se aprovechen los plazos establecidos. Los paquetes que admiten dicha

compatibilidad y serán realizados en media jornada por parte del equipo (etiquetas pertenecientes a la EDT):

- 3.1.2 Modelado y texturizado
- 3.1.3 *Rigging* y animación
- 3.1.4 *Assets* finales (no interfaz)
- 3.2.1 Concept Interfaz
- 3.2.2 Elaboración *assets* interfaz
- 5.1 Producción de sonido
- 5.2 Composición de música

4.2 Programación

- **Nombre:** Programación.
- **Rol:** equipo encargado de la constitución de toda la programación del juego. Dividido en etapas documentadas y detalladas en la EDT del proyecto la configuración de este equipo no variará en todo el desarrollo.
- **Paquete final:** código limpio y funcional de todo el juego, todas las funcionalidades y mecánicas estarán implementadas así como el correcto funcionamiento de la IA.
- **Autoridad:** Denis.
- **Responsable:** Luis Miguel.
- **Sueldo:** 5 semanas de trabajo, una persona encargada, jornada completa 2500€.

4.3 Sonido

- **Nombre:** Sonido.
- **Rol:** equipo encargado de la producción y composición de los elementos sonoros requeridos por la aplicación, incluyendo en este apartado la banda sonora.
- **Paquete final:** conjunto de *assets* de sonido completo, incluyendo banda sonora, sonidos pertenecientes a la interfaz y diversos menús y efectos de sonidos necesarios dentro del juego.
- **Autoridad:** Denis.
- **Responsable:** Julia y Denis.
- **Sueldo:** 4 semanas de trabajo para dos personas, 2500€.

4.4 Integración

- **Nombre:** Integración.
- **Rol:** equipo encargado de la integración de todos los *assets*, tanto sonoros como visuales, en la aplicación final.
- **Paquete final:** aplicación con todos los *assets* creados integrados de forma correcta.
- **Autoridad:** Denis.
- **Responsable:** Luis Miguel.
- **Sueldo:** 1 semana de trabajo, 1 persona, 500€.

4.5 Testeo

- **Nombre:** Testeo y control de calidad.
- **Rol:** equipo encargado de supervisar y poner a prueba todos los aspectos posibles de nuestra aplicación final. Incluyendo usabilidad, experiencia de usuario y cumplimiento satisfactorio de los requisitos.
- **Paquete final:** aplicación con todos los aspectos vitales puestos a prueba de forma exhaustiva. Se realizará testeo de usabilidad, interfaz y el propio juego en sí.
- **Autoridad:** Denis.
- **Responsable:** Externalizado, correcciones en los equipos pertinentes de ser necesario.
- **Sueldo:** 2 semanas, 1000 €.

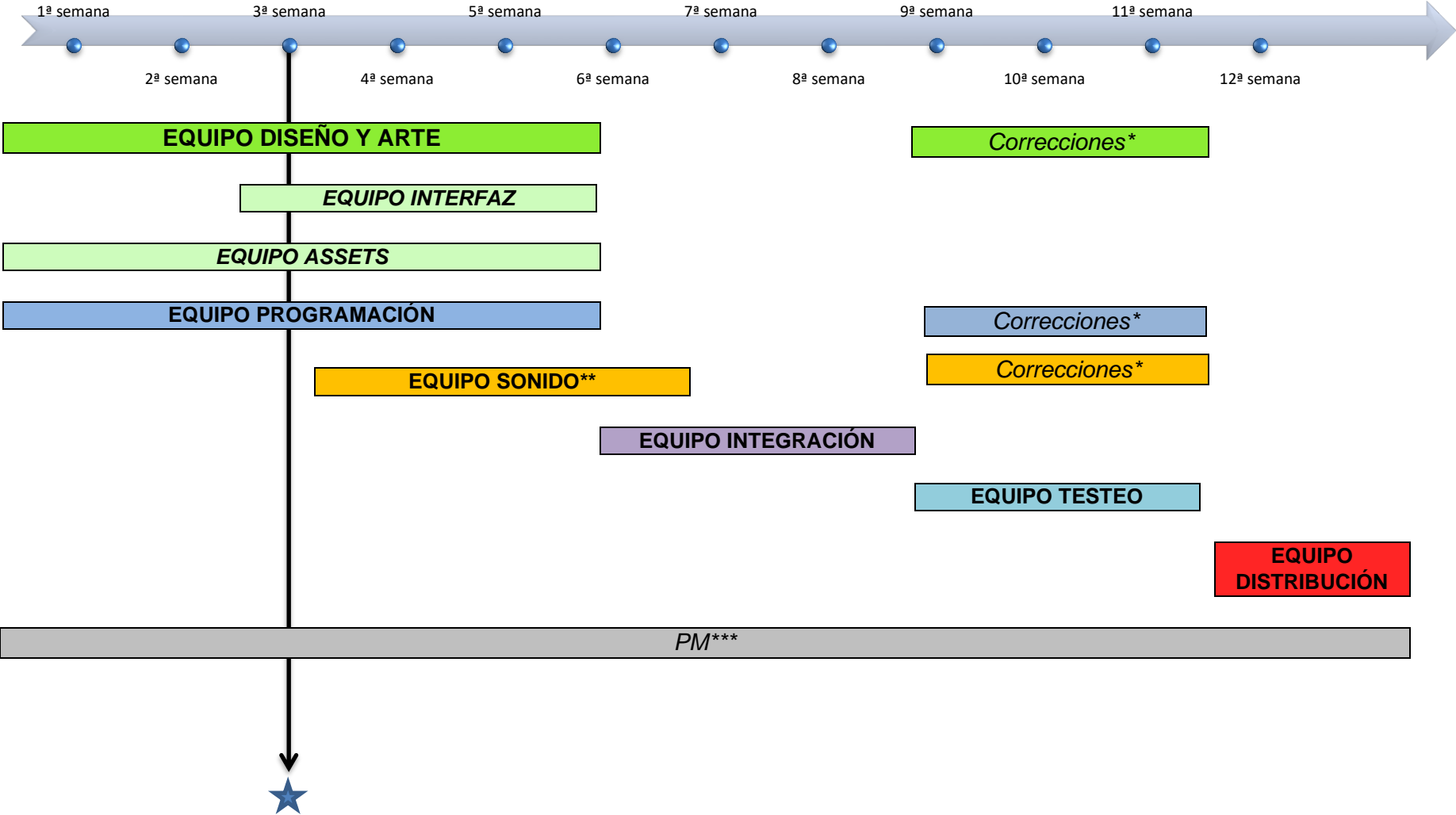
4.6 Distribución

- **Nombre:** Distribución
- **Rol:** equipo encargado de la publicación del juego en las distintas plataformas contempladas.
- **Paquete final:** juego publicado en las distintas plataformas establecidas.
- **Autoridad:** Fernando y Julia.
- **Responsable:** Externalizado.
- **Sueldo:** 1 semana, 1500€.

DESARROLLO DEL EQUIPO

De forma general los equipos realizarán sus tareas de forma independiente, siempre comunicados y coordinados a través de la figura de *Project Manager*, que se encargará de que la comunicación entre equipos de trabajo sea eficaz. La coordinación del equipo más necesitado de organización, Diseño y Arte debido a su complejidad y alcance se realizará por parte de dicho equipo junto con el *Project Manager*. Se ha de prestar especial atención a los paquetes de trabajo que permiten el trabajo a media jornada y su compatibilización con otras tareas

GESTIÓN RECURSOS HUMANOS A LO LARGO DEL CICLO DE VIDA





3ª-5ª semana: a partir de este punto los equipos de Arte y Sonido trabajan a media jornada, diversificando y usando la mitad del tiempo para las tareas de distintos paquetes de trabajo. Personal con media jornada en equipos distintos de las semanas 3ª a 5ª:

- Fernando: media jornada assets (modelado&texturizado y assets finales), media jornada assets interfaz
- Julia: media jornada assets (rig&animación), media semana sonido.
- Denis: media jornada Project Manager, media jornada sonido.

* De ser necesario está planteado que durante el testeo cada equipo tenga que hacer las correcciones pertinentes. Es un trabajo orientativo y solo se tiene en cuenta de forma aproximada.

** La integración de los assets finales nos brinda cierto margen ya que se comienza integrando los assets visuales primero y en último lugar la música.

*** Aunque su labor no queda recogida en un equipo de trabajo como tal Denis ejercerá de Project Manager durante todo el proceso.