

Plan de gestión de la comunicación:

“Bags, please!”

Hard Break devs

Julia Cajigal Mimbrera

Fernando Moreno Díaz

Denis Gudiña Núñez

Luis Miguel Moreno López

Índice

<i>Project Manager</i>	<u>3</u>
<i>Diseño y Arte</i>	<u>3</u>
<i>Programación</i>	<u>3</u>
<i>Sonido</i>	<u>4</u>
<i>Testing</i>	<u>4</u>
<i>Distribución</i>	<u>4</u>

El equipo de Hard Break devs, está constituido en su núcleo por cuatro integrantes. Debido al reducido número de integrantes, estos no se dedican a un área de forma exclusiva, si bien las áreas sobre las que actúan guardan generalmente estrecha relación.

Además, contamos con cierta externalización en algunas áreas, como por ejemplo el área de *testing* que esta atribuida a una empresa subcontrata.

Project Manager

- **Denis Gudiña:** Como Project Manager desarrolla tareas relacionadas con organización y coordinación de todas las partes implicadas del proyecto. También lleva un control de los recursos de la empresa y ejerce su liderazgo. Por último, realiza tareas de supervisión y aceptación de entregables.

Diseño y Arte

En esta área encontramos dos trabajadores del núcleo de la empresa:

- **Julia Cajigal:** Además de desarrollar y producir parte de los *assets* visuales del juego, se encarga de definir el estilo visual del juego. También es la encargada de realizar el concept art. Tiene conocimientos en composición visual y dibujo.
- **Fernando Moreno:** Se encarga del apartado de modelado y animación 3d. A partir de los *concepts* y demás referencias de julia desarrolla todos los elementos 3d: personajes, escenarios También realiza *assets* visuales del juego y se encarga del diseño general del juego (mecánicas, dinámicas ...).

Programación

- **Luis Miguel Moreno:** Es el principal responsable del área de programación aparte de realizar todo lo relacionado con el diseño y la mayor parte del desarrollo del código. Es el principal responsable de la utilización del motor Unity. También se encarga de la IA del juego. Conoce de forma profunda el manejo de Unity y lenguajes como *C#*.
- **Julia Cajigal:** Trabaja conjuntamente con Luis Miguel en la integración del arte en el motor gráfico y colabora en menor medida con la programación de ciertos scripts sencillos. Tiene conocimientos en el motor *Unity* y conoce ampliamente la forma de trabajar de los programadores.

Sonido

- **Julia Cajigal:** Desempeña la coproducción musical y la coproducción de sonido. Ayuda a Denis. Tiene y necesita conocimientos en composición musical.
- **Denis Gudiña:** Es el principal encargado de este apartado, desarrolla labores de producción musical y producción de sonido. Tiene formación de conservatorio y conceptos de composición musical.

Testing

- **Luis Miguel Moreno:** Desarrolla labores de supervisión y contacto con la empresa encargada de esta área. Necesita capacidades de comunicación y conocer la metodología seguida por la empresa contratada, además de conocimientos en QA
- **Empresa Subcontratada:** Desarrolla informes y otros entregables en el ámbito del *testing*.
- **Fernando Moreno:** Supervisa la parte de Usabilidad. Necesita conocimientos en UI y UX.

Distribución

- **Denis Gudiña:** Es el encargado de poner distribuir el juego en las distintas plataformas. Debe tener conocimientos de *marketing* y en especial del mercado de videojuegos.