Juego					
Sprint	Atraplas			fecha de inicio del sprint Fecha final del sprint	18/07/16 01/08/16
Objetivo	Diseño y prototipo			Dias laborales durante el sprint	101/08/10
,	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			·	
Item del					
oroduct oacklog		Horas de trabajo		Responsable	Estado
2	Diseño (temática, mecánicas, target, etc)	,-			
	Brainstorming de alternativas temáticas de serious games familiares			Carlos y Ana	
	Evaluación de alternativas de mecánicas de juego Selección y documentación			Carlos y Ana Ana	
	Prototipo (prueba de mecánica básica y arte)		1	Ana	
	Programación de la mecánica base y comportamiento de los elementos		10	Carlos	
	Prueba de arte de pulpo, 1 elemento bueno y 1 maio			Ana	
	Prueba de arte de fondos y mareas			Ana	
	Prueba de animación		1	Carlos	
luego	Atraplas			fecha de inicio del sprint	01/08/1
Sprint	2			Fecha final del sprint	15/08/10
Objetivo	Ciclos mareas y dia/noche, animaciones, progresión dificultad			Dias laborales durante el sprint	1
tem del					
roduct		Horas de			_
backlog 3	Ciala da accesso (accesso aciana ante accesso aciana aida accesso alle a)	trabajo		Responsable	Estado
	Ciclo de mareas (programacion, arte y animación parallax) Programación cambio de mareas		2	Carlos	
	Arte mar, olas, fondo marino			Ana	
	Animación parallax		2	Carlos	
l .	Ciclo de día y noche (programación, arte y animación)				
	Programación cambio dia noche			Carlos	
	Arte fondo dia y noche			Ana	
,	Animación Animaciones pulpo		1	Carlos	
6	Arte tentáculos		3	Ana	
	Animación		1	Carlos	
	Sistema de progresión de dificultad (al pasar de día)				
	Programación sistema de niveles			Carlos Ana	
	Arte 4 elementos buenos y 4 malos		8	Ana	
uego	Atraplas			fecha de inicio del sprint	15/08/1
print Objetivo	3 Interfaz, sonidos, powerup			Fecha final del sprint Dias laborales durante el sprint	29/08/1 1
Jujetivo	interiaz, sonidos, powerup			Dias laborales durante el sprint	1
tem del					
oroduct		Horas de			
oacklog		trabajo		Responsable	Estado
		trabajo			Luca
,	Interfaz de usuario puntuaciones y botones	trabajo	2	Carlos	Lotado
/	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida	trabajo		Carlos Ana	Estado
7	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación		2	Ana	Estado
8	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo		2 acid	Ana	23,000
	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso		2 acid	Ana (in) Carlos	25,000
	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo		2 acid 4 2	Ana	Estado
	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación		2 acid 4 2	Ana (in) Carlos Carlos	Estado
3	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos)		2 4 2 4	Ana (in) Carlos Carlos Ana	Estado
3	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres		2 4 2 4	Ana (in) Carlos Carlos Ana	Estado
3	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos)		2 4 2 4	Ana (in) Carlos Carlos Ana	Estado
3	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres		2 4 2 4	Ana (in) Carlos Carlos Ana	
3	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up		2 4 2 4 4 2	Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos	
3	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte)		2 4 2 4 4 2	Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos	
3	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up		2 4 2 4 4 2	Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos	
3	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos		2 4 2 4 2 4 2	Ana Carlos Ana Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Ana Ana Ana Ana	
3	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura		2 4 2 4 2 4 2	Ana (carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Carlos Ana	
3	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos		2 4 2 4 2 4 2	Ana Carlos Ana Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Ana Ana Ana Ana	
3 0 11	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas		2 4 2 4 2 4 2	Ana Sin) Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Ana Carlos Carlos Carlos Carlos fecha de inicio del sprint	29/08/1
3 10 11 Uego Sprint	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4		2 4 2 4 2 4 2	Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Carlos Carlos Carlos Carlos fecha de inicio del sprint Fecha final del sprint	29/08/1 12/09/1
3 10 11 Uego Sprint	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas		2 4 2 4 2 4 2	Ana Sin) Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Ana Carlos Carlos Carlos Carlos fecha de inicio del sprint	29/08/1 12/09/1
	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4		2 4 2 4 2 4 2	Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Carlos Carlos Carlos Carlos fecha de inicio del sprint Fecha final del sprint	29/08/1 12/09/1
3.000000000000000000000000000000000000	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4		2 4 2 4 2 4 2	Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Carlos Carlos Carlos Carlos fecha de inicio del sprint Fecha final del sprint	29/08/1 12/09/1
uego print Objetivo tem del	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4	o de degrada	2 4 2 4 2 4 2	Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Carlos Carlos Carlos Carlos fecha de inicio del sprint Fecha final del sprint	29/08/1 12/09/1
uego iprint objetivo tem del oroduct oroduct	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4 Toques finales	o de degrada	4 2 4 1	Ana Sin) Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Carlos Ana Ana Carlos Fecha de inicio del sprint Fecha final del sprint Dias laborales durante el sprint Responsable	29/08/1 12/09/1 1
uego print objetivo tem del product acklog	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4 Toques finales	o de degrada	2 4 2 4 2 4 2	Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Carlos Ana Carlos fecha de inicio del sprint Fecha final del sprint Dias laborales durante el sprint	29/08/1 12/09/1 1
uego print objetivo tem del product backlog	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4 Toques finales Pantallas de titulo, menú con clasificación (arte, sonido, etc) Programación cambio de pantallas Arte pantallas y sonido	o de degrada	2 4 2 4 2 4 2	Ana Sin) Carlos Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Carlos Ana Ana Carlos Ana Ana Carlos Ana Ana Carlos Responsable Carlos	29/08/1 12/09/1 1
Buego opinit objetivo tem del oproduct opacklog	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4 Toques finales Pantallas de titulo, menú con clasificación (arte, sonido, etc) Programación cambio de pantallas Arte pantallas y sonido Clasificación online y analíticas	o de degrada	2 4 4 2 2 4 4 1 1	Ana Sin) Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Carlos Ana Ana Carlos Fecha de inicio del sprint Fecha final del sprint Dias laborales durante el sprint Responsable Carlos Ana	29/08/1 12/09/1 1
Buego opinit objetivo tem del oproduct opacklog	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4 Toques finales Pantallas de titulo, menú con clasificación (arte, sonido, etc) Programación cambio de pantallas Arte pantallas y sonido	o de degrada	2 2 4 4 2 2 2 4 4 4 1	Ana Sin) Carlos Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Carlos Ana Ana Carlos Ana Ana Carlos Ana Ana Carlos Responsable Carlos	29/08/1 12/09/1 1
Juego Sprint Objetivo tem del oroduct spacklog	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4 Toques finales Pantallas de titulo, menú con clasificación (arte, sonido, etc) Programación cambio de pantallas Arte pantallas y sonido Clasificación online y analíticas Programación de servicio de clasificación con google play Programación de sistema de analíticas	o de degrada	2 2 4 4 2 2 2 4 4 4 1	Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Carlos Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Ana Ana Carlos Ana Carlos Ana Carlos Carlos Ana Carlos	29/08/1 12/09/1 1
3 10 11 Sprint Objetivo	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4 Toques finales Pantallas de titulo, menú con clasificación (arte, sonido, etc) Programación cambio de pantallas Arte pantallas y sonido Clasificación online y analíticas Programación de servicio de clasificación con google play	o de degrada	2 2 4 4 2 2 2 4 4 1 1	Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Carlos Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Ana Ana Carlos Ana Carlos Ana Carlos Carlos Ana Carlos	29/08/1 12/09/1 1
Juego Sprint Objetivo tem del oroduct spacklog	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4 Toques finales Pantallas de titulo, menú con clasificación (arte, sonido, etc) Programación cambio de pantallas Arte pantallas y sonido Clasificación online y analíticas Programación de servicio de clasificación con google play Programación de sistema de analíticas	o de degrada	2 4 4 2 4 4 1 1 1 1 1 1 1	Ana Sin) Carlos Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Fecha de inicio del sprint Fecha final del sprint Dias laborales durante el sprint Responsable Carlos Ana Carlos Carlos Carlos Carlos Carlos Carlos Carlos Carlos	29/08/1 12/09/1 1
Juego Sprint Objetivo tem del oroduct spacklog	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4 Toques finales Pantallas de titulo, menú con clasificación (arte, sonido, etc) Programación cambio de pantallas Arte pantallas y sonido Clasificación online y analíticas Programación de servicio de clasificación con google play Programación de sistema de analíticas Tutorial Programación de pantalla de tutorial Arte del tutorial Material para publicación	o de degrada	2 2 4 4 4 2 2 4 4 1 1 1 4 4	Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Ana Carlos Carlos	29/08/1 12/09/1 1
uego iprint Objetivo tem del oroduct sacklog 2	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4 Toques finales Pantallas de titulo, menú con clasificación (arte, sonido, etc) Programación cambio de pantallas Arte pantallas y sonido Clasificación online y analiticas Programación de servicio de clasificación con google play Programación de sistema de analíticas Tutorial Programación de pantalla de tutorial Arte del tutorial Material para publicación Pitch y trailer	o de degrada	2 4 4 2 2 4 4 1 1 1 4 4 4 4 4 1	Ana Sin) Carlos Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Ana Ana Carlos Ana Carlos	29/08/1 12/09/1 1
uego iprint Objetivo tem del oroduct sacklog 2	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida Arte botones y puntuación Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso Programación de puntuaciones según tiempo de degradación Arte carteles informativos por cada elemento Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos) Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres Integración en Unity Power up caracola (mecánica, arte) Programación mecánica del power up Arte power up Más elementos marinos y basura Arte de los nuevos elementos Integración en Unity Atraplas 4 Toques finales Pantallas de titulo, menú con clasificación (arte, sonido, etc) Programación cambio de pantallas Arte pantallas y sonido Clasificación online y analíticas Programación de servicio de clasificación con google play Programación de sistema de analíticas Tutorial Programación de pantalla de tutorial Arte del tutorial Material para publicación	o de degrada	2 4 4 2 2 4 4 1 1 1 4 4 2 2 4 4 1 1 1 4 4 2 2 4 4 1 1 1 4 4 2 2 4 4 1 1 1 4 4 2 2 4 4 1 1 1 4 4 2 2 4 4 1 1 1 1	Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Ana Carlos Carlos Ana Ana Carlos Carlos Ana Carlos Carlos	29/08/1 12/09/1 1