

<b>Juego</b>	<b>Atraplas</b>	fecha de inicio del sprint	18/07/16
<b>Sprint</b>	1	Fecha final del sprint	01/08/16
<b>Objetivo</b>	Diseño y prototipo	Días laborales durante el sprint	10

Item del product backlog		Horas de trabajo	Responsable	Estado
1	Diseño (temática, mecánicas, target, etc)			
	Brainstorming de alternativas temáticas de serious games familiares	2	Carlos y Ana	
	Evaluación de alternativas de mecánicas de juego	2	Carlos y Ana	
	Selección y documentación	1	Ana	
2	Prototipo (prueba de mecánica básica y arte)			
	Programación de la mecánica base y comportamiento de los elementos	10	Carlos	
	Prueba de arte de pulpo, 1 elemento bueno y 1 malo	6	Ana	
	Prueba de arte de fondos y mareas	4	Ana	
	Prueba de animación	1	Carlos	

<b>Juego</b>	<b>Atraplas</b>	fecha de inicio del sprint	01/08/16
<b>Sprint</b>	2	Fecha final del sprint	15/08/16
<b>Objetivo</b>	Ciclos mareas y día/noche, animaciones, progresión dificultad	Días laborales durante el sprint	10

Item del product backlog		Horas de trabajo	Responsable	Estado
3	Ciclo de mareas (programación, arte y animación parallax)			
	Programación cambio de mareas	2	Carlos	
	Arte mar, olas, fondo marino	2	Ana	
	Animación parallax	2	Carlos	
4	Ciclo de día y noche (programación, arte y animación)			
	Programación cambio día noche	2	Carlos	
	Arte fondo día y noche	2	Ana	
	Animación	1	Carlos	
5	Animaciones pulpo			
	Arte tentáculos	3	Ana	
	Animación	1	Carlos	
6	Sistema de progresión de dificultad (al pasar de día)			
	Programación sistema de niveles	2	Carlos	
	Arte 4 elementos buenos y 4 malos	8	Ana	

<b>Juego</b>	<b>Atraplas</b>	fecha de inicio del sprint	15/08/16
<b>Sprint</b>	3	Fecha final del sprint	29/08/16
<b>Objetivo</b>	Interfaz, sonidos, powerup	Días laborales durante el sprint	10

Item del product backlog		Horas de trabajo	Responsable	Estado
7	Interfaz de usuario puntuaciones y botones			
	Programación respuesta botones y cambios de puntuaciones y vida	2	Carlos	
	Arte botones y puntuación	2	Ana	
8	Interfaz de usuario cartel información (feedback éxito o fracaso y tiempo de degradación)			
	Programación visionado de cartel informativo en éxito y fracaso	4	Carlos	
	Programación de puntuaciones según tiempo de degradación	2	Carlos	
	Arte carteles informativos por cada elemento	4	Ana	
9	Sonido de fondo y FX (feedback, ambiente, elementos)			
	Búsqueda de música de fondo y FX con licencias libres	4	Ana	
	Integración en Unity	2	Carlos	
10	Power up caracola (mecánica, arte)			
	Programación mecánica del power up	4	Carlos	
	Arte power up	2	Ana	
11	Más elementos marinos y basura			
	Arte de los nuevos elementos	4	Ana	
	Integración en Unity	1	Carlos	

<b>Juego</b>	<b>Atraplas</b>	fecha de inicio del sprint	29/08/16
<b>Sprint</b>	4	Fecha final del sprint	12/09/16
<b>Objetivo</b>	Toques finales	Días laborales durante el sprint	10

Item del product backlog		Horas de trabajo	Responsable	Estado
12	Pantallas de título, menú con clasificación (arte, sonido, etc)			
	Programación cambio de pantallas	2	Carlos	
	Arte pantallas y sonido	4	Ana	
13	Clasificación online y analíticas			
	Programación de servicio de clasificación con google play	4	Carlos	
	Programación de sistema de analíticas	1	Carlos	
14	Tutorial			
	Programación de pantalla de tutorial	1	Carlos	
	Arte del tutorial	4	Ana	
15	Material para publicación			
	Pitch y trailer	4	Carlos	
	Capturas	2	Carlos	
	Icono	2	Ana	
	Ficha de google play (descripción, etc)	1	Carlos	