

PROYECTO INTERMODULAR

DESCRIPCIÓN

Imagina que formas partes de un equipo de desarrollo y se te ha encomendado la tarea de gestionar un proyecto.

Trata de gestionar el proyecto que se te ha asignado.

LISTA DE TAREAS		
Objetivos / Tareas	Coste (horas)	Plazo de entrega (día)
Character controller	20	6
Mecánicas	20	6
Instanciación	17	2
Colliders	19	3
Triggers	25	5
GUI	24	4
Score	7	4

A partir de la tabla, gestiona el proyecto con los artefactos que crear necesarios, teniendo en cuenta:

- Equipos de 4 personas.
- Contaras con el azar para estimar lo que produce cada persona en cada día. Lanzaras un dado para simular una jornada de una persona y lo imputaras a las tareas que le has asignado.

Realizar documento que estimes antes, durante y después del proyecto.

Antes del proyecto

Asignación de tareas:

1. **Alex:** Character controller.
2. **María:** Mecánicas y Score.
3. **Pablo:** Instanciación y Triggers.
4. **Mia:** Colliders y GUI

Suponemos que no todos los días será productivos. Usamos el dado para saber las horas que puede trabajar cada persona al día (si sale 4, trabaja 4 h/día)

Durante el proyecto

Lanzamos el dado para ver las horas que trabaja al día cada uno del equipo. Simulamos una jornada de trabajo y se resta las horas de la tarea que le han asignado.

1er día:

- **Alex** lanza el dado y saca 4. Trabaja 4 h en Character controller (quedan 16 h).
- **María** lanza el dado y saca 3 y 2. Trabaja 3 h en Mecánica y 2 h en Score (quedan 15 h).
- **Pablo** lanza el dado y saca 6 y 1. Trabaja 6 h en instanciación y 1 h en Triggers (quedan 35 h).
- **Mia** lanza el dado y saca 5 y 2. Trabaja 5 h en instanciación y 2 h en GUI (quedan 36 h).

PROYECTO INTERMODULAR

A partir de aquí, se repite el proceso hasta que terminan el trabajo.

Objetivos / Tareas	Persona	Día 1 (horas)	Día 2 (horas)	Día 3 (horas)	Día 4 (horas)	Día 5 (horas)	Día 6 (horas)	Horas restantes
Character controller	Alex	4	5	2	3	2	4	0
Mecánicas	María	3	3	3	1	4	5	1
Instanciación	Pablo	6	3	4	2	4	0	0
Colliders	Mia	5	4	5	3	2	0	0
Triggers	Pablo	1	4	2	6	2	3	7
GUI	Mia	2	2	6	4	5	1	4
Score	María	2	1	4	0	0	0	0

Después del proyecto

Al finalizar, reflexión sobre lo que salió bien o mal y el por qué.

Puntos positivos: Logramos completar las tareas a tiempo. El equipo trabajo bien.

Puntos negativos: Problemas en tareas como Triggers, nos llevaron mas tiempo del esperado.

Aprendizaje: Importante planificar mejor el tiempo y reunirse a menudo para revisar el progreso.

Reflexión final.

Distribución del trabajo: En general, ha sido razonable. A pesar de que Mia y Alex llegaron a completar sus tareas a tiempo., se podría haber reasignado algo de tiempo a otras tareas que no llegaron a completa (Trigger y GUI). Indica la importancia de la flexibilidad a la hora de asignar recursos, adaptando el equipo según las necesidades.

Productividad diaria: La variabilidad en las horas trabajadas, marcadas por el dado, simula bien las condiciones reales de un proyecto. Sin embargo, tareas mas complicas como Trigger no se llegaron a completar por su dificultad y la necesidad de reasignar recursos. En un futuro seria interesante descomponer las tareas mas complejas en tareas mas simples e involucrar a un mayor numero de miembros.

Tares criticas: Las tareas de Trigger (Pablo) y GUI (Mia) fueron las que mas se retrasaron, 7 h y 4 respectivamente. Esto resalta la importancia de identificar este tipo de tareas desde el principio y asignar las prioridades y recursos necesarios para completar todas las tareas.

Cumplimiento de plazos: La mayoría se completar en el tiempo estimado. Indica que a pesar de que la estimación inicial de horas fue precisa, se podría mejorar los tiempos de entrega ajustando las jornadas de trabajo según cada tarea.

Trabajo en equipo: Alex fue el mas eficiente, completando su tarea en el plazo asignado. María tuvo algunos problemas para gestionar el trabajo, pero logro completar prácticamente su tarea. Mia trabajo bien, pero al quedarse 4 h restantes en GUI, se podrían haber completado con una mejor gestión del equipo. Una mayor colaboración entre miembros podría haber optimizado el rendimiento general.

Como conclusión, cabe mencionar que ha sido un muy buen ejercicios para aprender a gestionar equipos y tareas, simulando un trabajo real. He comprendido como planificar y ajustar las horas y tareas para llegar a completar todas las tareas.