

Experiencia como Líder de Proyecto

Introducción

En este proyecto, trabajamos en un equipo de cuatro personas, incluyendo a:

- **Lucas Maldonado** (líder de proyecto)
- **Francisco Pieper**
- **Tomás Rawlins**
- **Pablo Silva**

Nuestro objetivo era tomar el juego clásico de **Centipede** y modificarlo agregando nuevas funcionalidades, mejoras visuales y dinámicas de juego. En mi rol como líder de proyecto, me encargué de coordinar las tareas del equipo, definir los objetivos, y asegurar que cada integrante pudiera contribuir de manera efectiva según sus fortalezas.

Proceso de Inicio y Brainstorming

Al comenzar el proyecto, la primera tarea fue reunirnos como equipo para entender bien el funcionamiento del juego original y discutir posibles ideas de mejora. Durante esta etapa de **brainstorming**, cada miembro propuso conceptos y sugerencias que podrían hacer el juego más interesante y moderno. Entre las ideas que surgieron se incluyeron:

- La implementación de un **sistema de pausa**.
- **Superpoderes** para el jugador que aumentarían la variedad en el gameplay.
- **Mejoras visuales** para actualizar la estética del juego clásico.
- Cambios en la **velocidad de movimiento del cienpiés**, introduciendo una aceleración cuando el cuerpo se fragmenta.

Este espacio fue importante para fomentar la creatividad y generar ideas, y permitió que todos los miembros del equipo participaran activamente en la conceptualización del proyecto.

Distribución de Tareas

Después de aclarar las ideas principales y definir cómo queríamos implementar los cambios, procedí a distribuir el trabajo entre los miembros del equipo, asegurándome de asignar las tareas según las preferencias y capacidades de cada uno:

- **Pablo Silva:** Durante la reunión inicial, Pablo mencionó que tenía experiencia previa en **pixel art**, por lo que se encargó del área visual del proyecto. Diseñó los sprites y se encargó de la estética general del juego, asegurándose de que las mejoras visuales se integraran bien con el estilo original.
- **Tomás Rawlins:** Tomás había trabajado anteriormente en un proyecto donde implementó **power-ups**, por lo que asumió la responsabilidad de diseñar y programar los cuatro superpoderes: **Speed**, **Rapid Fire**, **Multi-Directional**, y **Penetrating**. Su experiencia fue

clave para garantizar que estos nuevos elementos encajaran de manera fluida con la jugabilidad del Centipede original.

- **Francisco Pieper** y yo (**Lucas Maldonado**): Ambos nos encargamos de la parte de **lógica del juego**, específicamente en la implementación del sistema de **pausa** y los cambios en la **velocidad del cienpiés**. Desarrollamos un sistema en el que la velocidad del cienpiés aumenta un 10% cada vez que se fragmenta en partes, añadiendo un desafío adicional al jugador.

Estilo de Liderazgo: Laissez-Faire

Mi enfoque de liderazgo fue más bien **Laissez-faire**, lo que significa que otorgué al equipo libertad para trabajar de manera autónoma en sus respectivas áreas. Cada miembro del equipo tuvo la responsabilidad de gestionar su tiempo y su trabajo, siempre con la fecha límite de dos semanas como referencia para integrar todas las partes. No impuse una supervisión estricta; confié en las habilidades y la autodisciplina de cada miembro para cumplir con sus responsabilidades.

Este estilo de liderazgo permitió que cada persona trabajara a su ritmo y explorara sus ideas con total libertad. Sin embargo, nos aseguramos de mantener una comunicación constante para resolver cualquier duda o problema que surgiera, y al final del período de trabajo, nos reunimos para discutir posibles mejoras y realizar pruebas exhaustivas del juego completo.

Evaluación del Equipo

Como líder, me siento muy satisfecho con el desempeño de cada miembro del equipo. Todos demostraron ser muy **comunicativos** y estuvieron siempre **abiertos al feedback**. Esto fue crucial, ya que el trabajo en equipo requiere una buena disposición para recibir críticas constructivas y hacer ajustes en función de los comentarios de los demás.

- **Pablo Silva** realizó un excelente trabajo con los gráficos, asegurándose de que el juego tuviera un aspecto cohesivo y atractivo.
- **Tomás Rawlins** destacó en la creación de los power-ups, que se convirtieron en una de las características más emocionantes del juego.
- **Francisco Pieper** trabajó de manera muy eficiente en la implementación del sistema de pausa y las dinámicas de velocidad, colaborando estrechamente conmigo para garantizar que el juego ofreciera un reto progresivo.

Integración y Testeo

Una vez que todas las partes del proyecto estuvieron listas, nos reunimos para **integrar** el trabajo de todos y probar el juego de manera detallada. En esta etapa final, discutimos mejoras adicionales, corregimos pequeños errores y realizamos ajustes para garantizar que todo funcionara de manera fluida. El testeo fue fundamental para asegurarnos de que las nuevas mecánicas de juego, los power-ups, y los cambios estéticos estuvieran correctamente implementados y equilibrados.

Comportamiento y aporte de individuos del equipo

Pablo Silva:

Inicialmente, tuvimos dificultades para coordinarnos debido a que Pablo estaba ocupado, pero finalmente logró conectarse y comenzar su trabajo. Se encargó del diseño visual, sin embargo, debido a problemas de comunicación y análisis, los sprites no coincidían con el estilo 8-bit y las diferencias de tamaño afectaron la ejecución del juego, impidiendo la implementación de algunos elementos visuales. A pesar de esto, cumplió con los plazos y fue comunicativo durante todo el proceso, adaptando su trabajo según las necesidades del proyecto.

Francisco Pieper:

Al principio, Francisco fue muy presente y comunicativo, aportando ideas importantes. Sin embargo, su participación disminuyó hacia la mitad del proyecto y volvió a completar sus tareas en la última semana, aunque fuera del plazo previsto. A pesar del retraso, cumplió con todos los objetivos, siendo informativo y aprovechando su experiencia previa como líder para ayudarme y explicarme donde fuese necesario

Tomás Rawlins:

Tomás estuvo presente desde el inicio y contribuyó con ideas claves, como la implementación de los power-ups. Aunque su comunicación disminuyó en las fases posteriores, fue muy consistente y cumplió con sus tareas a tiempo y correctamente, entregando un trabajo de calidad que se integró sin problemas.

Conclusión

Mi experiencia como líder de este proyecto fue sumamente enriquecedora. A través de un enfoque colaborativo y la asignación estratégica de tareas, logramos transformar un clásico como Centipede en un juego más moderno y desafiante. Gracias al compromiso y la dedicación de cada integrante, el proyecto se completó de manera exitosa dentro del plazo establecido, y logramos crear una versión del juego que refleja tanto la creatividad del equipo como nuestras habilidades técnicas. Además de eso yo como líder aprendí lo difícil que es liderar y manejar tantas variables como el tiempo la distribución, el cumplimiento de trabajo, la organización entre otras cosas, me dio una nueva luz sobre la importancia de esto y como podría ser útil para el futuro.