

Investigación

- Desconocimiento de una tecnología.
- Falta de organización.
- Falta de diseño.
- Falta de Priorización.

Depuración de la información

Desconocimiento de una tecnología.

Destacamos el problema de desconocimiento de una tecnología ya que nadie conocía nada sobre Phaser 3 y hemos tenido que aprender a utilizarlo todos desde 0, perdiendo así mucho tiempo en labores de investigación para descubrir cómo funcionaban ciertas clases de Phaser 3 para poder implementar las funcionalidades deseadas.

Falta de organización.

Durante el desarrollo del proyecto hemos tenido problemas relacionados con planificación ya que muchas veces no éramos capaces de dividir bien el trabajo en tareas lo que hacía que varias personas llegasen a trabajar en lo mismo. Además la falta de organización ha provocado un retraso en la implementación ya que no se finalizaron las implementaciones a tiempo provocando que el tiempo para testing fuese muy reducido.

Falta de diseño.

En cuanto al diseño, empezamos a codificar antes de diseñar ciertas facetas del juego, lo que dio lugar a la necesidad de realizar varios cambios en el código perdiendo así mucho tiempo.

Falta de Priorización.

La priorización ha sido otro de los problemas del equipo ya que desde el principio no se establecieron qué mecánicas eran más importantes que otras lo que ha provocado una pérdida de tiempo al invertir bastante en algo que luego ha sido descartado como por ejemplo la mejora de movilidad de los enemigos. Esto también ha sido una consecuencia de la falta de un diseño sólido.

Sesión de equipo

Desconocimiento de una tecnología.

Para una próxima vez, para los desarrolladores que no conozcan alguna tecnología como en este caso javascript o Phaser 3, se realizará un MVP (producto mínimo viable) con el cual puedan trabajar dichos trabajadores e ir aprendiendo sobre la marcha, sin perder tanto tiempo investigando el funcionamiento del lenguaje. Dedicando tiempo y esfuerzo para coger ritmo y fluidez con las tecnologías y trabajar más rápido y eficiente para alcanzar el objetivo final de terminar la parte del proyecto deseada.

Falta de organización.

Para en un futuro no volver a repetir los problemas que se han dado durante este proyecto el equipo de desarrollo ha llegado a la conclusión que para los siguientes proyectos se van a aplicar medidas de organización del equipo tales como división y asignación de tareas. Esto también podría realizarse aplicando rigurosamente una metodología de desarrollo como por ejemplo Scrum o Kanban.

Falta de diseño.

Para siguientes proyectos, el equipo de desarrollo ha acordado invertir grandes cantidades de tiempo y esfuerzo al inicio del proyecto en tareas diseño, tales como el desarrollo de un GDD completo y la especificación mediante diagramas de clase UML del videojuego, para que la implementación sea mucho más fiable y efectiva.

Falta de Priorización.

Realizaremos un análisis de priorización de los procesos para así poder realizarlos en el orden adecuado de mayor a menor importancia, también se investigarán los posibles riesgos y se establecerán planes de contingencia por si se hacen realidad.