

PROPUESTA DE PROYECTO Y PLAN DE RIESGO



GRUPO 6. NITRO DRIFT

ALBERTO RAMIREZ COLLADO - alberto.rc0612@uma.es

ÁLVARO PEÑA BARRAGÁN - alvaropb02@uma.es

ÁNGEL MANUEL SORIA GIL - angelmanuelsoriagil@uma.es

FRANCISCO JAVIER MOLINA CUENCA - pacomolina@uma.es

JUAN CARLOS ALCAUSA LUQUE - jcalcausal@uma.es

PABLO JULIÁN CAMPOY FERNÁNDEZ - pabloojdr@uma.es

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción.....	3
Roles.....	4
Gestión de riesgos.....	5
Herramientas software.....	7

INTRODUCCIÓN

En el mundo del entretenimiento digital, los juegos de carreras han sido durante mucho tiempo una opción popular entre los jugadores de todas las edades. Sin embargo, o bien no difieren demasiado unos de otros, o bien carecen de algunas funcionalidades que pueden resultar atractivas al usuario.

Por tanto, pensamos que existe una creciente demanda de experiencias de juego innovadoras, y por ello, una oportunidad para desarrollar un nuevo videojuego de carreras en 2D que combine la jugabilidad clásica con elementos modernos y originales.

Así pues, el sistema software a desarrollar, es un juego de carreras en 2D que tiene como objetivo principal ofrecer una experiencia de juego envolvente, en la que los jugadores puedan competir entre sí en distintas modalidades; con una jugabilidad intuitiva y gráficos tradicionales.

Al abordar esta necesidad en el mercado de los juegos de carreras, el sistema software a desarrollar se posiciona como una opción atractiva entre los jugadores; pues pensamos es una alternativa fresca y entretenida.

ROLES

En este proyecto se han establecido cinco roles principales. Estos son los siguientes:

- **Coordinador del proyecto.** Este rol será asumido por Francisco Javier Molina Cuenta y Pablo Julián Campoy Fernández.
- **Diseño del proyecto.** Asumido por Alberto Ramírez Collado y Álvaro Peña Barragán.
- **Requisitos.** Asumido por Ángel Manuel Soria Gil y Juan Carlos Alcausa Luque.
- **Programador.** De ello nos encargamos todos los miembros del equipo. Cada uno asumirá una parte de la programación.
- **Tester.** De nuevo, todos los miembros del equipo asumimos esa responsabilidad y probaremos el código de otros compañeros para garantizar que el índice de errores sea mínimo.

GESTIÓN DE RIESGOS

RIESGO	DESCRIPCIÓN	TIPO DE RIESGO	PROBABILIDAD	EFFECTO
Riesgo 1	El software empleado puede resultar obsoleto o no cumplir ciertos requisitos mínimos para el desarrollo del proyecto.	Tecnológico	Moderada	Tolerable
Riesgo 2	Elección errónea de las herramientas empleadas para el desarrollo del proyecto.	Tecnológico Herramientas	Alta	Tolerable
Riesgo 3	Falta de experiencia técnica que pueda condicionar el desarrollo del proyecto.	Personal	Muy Alta	Serio
Riesgo 4	Disponibilidad limitada del personal debido a otros compromisos.	Personal	Moderada	Tolerable
Riesgo 5	Reestructuraciones de la organización del proyecto	Organización	Baja	Tolerable
Riesgo 6	Cambios de requisitos con un rediseño importante.	Requisitos	Moderada	Tolerable
Riesgo 7	El cliente no aprecia la magnitud de los requisitos.	Requisitos	Moderado	Tolerable

Riesgo 8	Subestimación del tiempo necesario para el desarrollo del software.	Estimación	Baja	Serio
Riesgo 9	Subestimar el tiempo necesario para depuración del código.	Estimación	Baja	Serio

RIESGO	ESTRATEGIA DE MITIGACIÓN
Riesgo 1	Realizar un estudio de requisitos correcto para poder elegir en función a este un software que se ajuste a las necesidades del proyecto.
Riesgo 2	Cambiar las herramientas empleadas por otras más idóneas.
Riego 3	Formación y desarrollo de conocimientos necesarios para completar el proyecto.
Riesgo 4	Cada rol será cubierto por más de un miembro del equipo y mantener un compromiso con el proyecto.
Riego 5	Posibles cambios de roles, enfoques abiertos para el desarrollo y mantener una documentación asociada elaborada para facilitar estos cambios.
Riesgo 6	Modularización del proyecto para que los cambios de requisitos afecten a la menor parte posible del proyecto y se les pueda plantear una rápida y efectiva solución.
Riesgo 7	Tratar de explicar por qué ciertas propuestas no son viables y llegar a un consenso entre los requisitos del cliente y las posibilidades del desarrollo.
Riesgo 8	Llevar a cabo una buena planificación/organización de las tareas a realizar y evitar retrasos en su correspondiente realización.
Riesgo 9	Llevar a cabo una buena planificación/organización de las tareas a realizar y evitar retrasos en su correspondiente realización.

HERRAMIENTAS SOFTWARE

Entre las herramientas software empleadas hasta la fecha en el proyecto destacamos dos grupos principales:

- **Upper Case** como:
 - **Google Drive**: empleado como gestor de archivos y herramienta de trabajo colaborativo para la compartición de documentos
 - **BingAI**: empleada para el diseño de imágenes como el logo de grupo.
 - **Trello**: empleado para la planificación del proyecto y como gestor de actividades o calendario.
- **Lower Case** como:
 - **GitHub**: donde guardamos las diferentes versiones del código del proyecto y la documentación asociada a este.