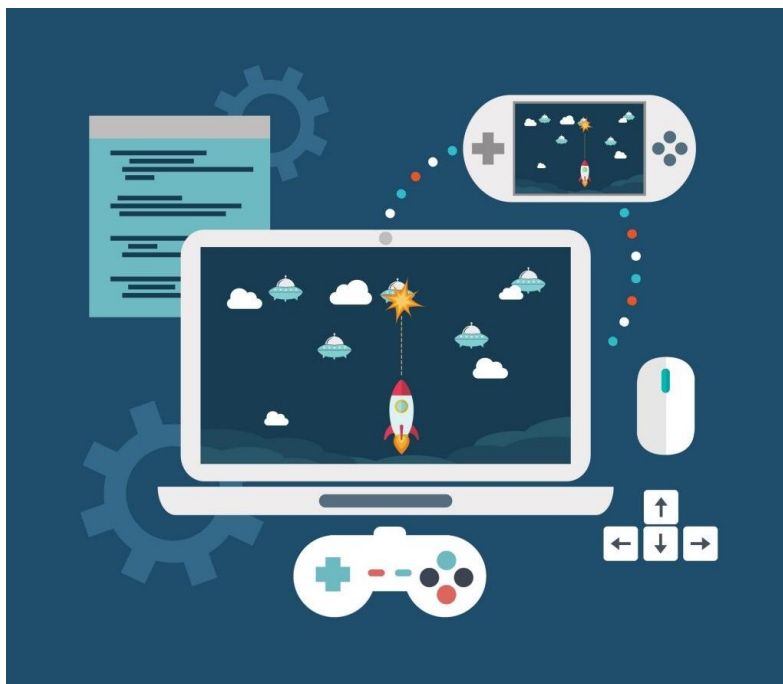


NIENTIENDO



M^a Victoria Huesca Peláez - victoriahuesca@uma.es

Álvaro Mora Núñez - 0610947157@uma.es

Sergio Guzmán Cañete - sergioguzman@uma.es

Francisco Galisteo Guzmán - fran2@uma.es

Julio Serrano Laguna - julioserranolaguna@uma.es

Sergio Bueno Gómez - seyronh@uma.es

José Luis García Martínez - xelu.gm@uma.es

Esther Millán Monterroso - esthermonterroso@uma.es

David Casado Silva - davidcasadosilva@uma.es

<https://github.com/Seyronh/UMA-IIS23-C-E3>

ÍNDICE

Índice.....	2
Introducción.....	3
Roles.....	4
Gestión del riesgo.....	5
Planificación.....	6
Herramientas.....	8

INTRODUCCIÓN

El software que vamos a realizar es un videojuego llamado Dragon Boat Racing, el cual consiste en una carrera de barcos ambientado en las carreras de Asia Dragon Boat Racing, siguiendo las especificaciones del profesor que actúa como cliente y para un solo jugador.



ROLES

Los roles que hemos decididos para gestionar en el trabajo son:

- **Jefe de proyecto:** Es el encargado de la gestión del proyecto y del correcto funcionamiento de este. En él cae la mayor parte de la responsabilidad y es su deber que todo vaya a la perfección según los tiempos y trabajo.
 - *Encargados:* Sergio Bueno Gómez, Julio Serrano Laguna
- **Programador:** Es el encargado de realizar tanto el diseño como el desarrollo del programa. Su objetivo es que el sistema software funcione de la manera más óptima posible además de que sea intuitivo para el usuario.
 - *Encargados:* David Casado Silva, M^a Victoria Huesca Peláez, Sergio Guzmán Cañete, Sergio Bueno Gómez, Esther Millán Monterroso
- **Tester:** Es el encargado de probar el software y detectar posibles fallos del sistema, fallos de rendimiento, etc. Además debe indicar el riesgo de sufrir algún error y comunicarlo.
 - *Encargados:* Sergio Guzmán Cañete, Álvaro Mora Núñez, José Luis García Martínez
- **Consultor:** Es el encargado de interactuar con el cliente, preguntar sobre sus necesidades y ayudarlo a la hora de implementar las tecnologías y herramientas.
 - *Encargados:* Julio Serrano Laguna, José Luis García Martínez, Francisco Galisteo Guzmán
- **Analista:** Es el encargado de diseñar las aplicaciones y obtener los algoritmos, analizar las posibles utilidades y modificaciones necesarias. También es el encargado de diseñar los diagramas de flujo y uso de datos necesarios para el desarrollo de la aplicación.
 - *Encargados:* M^a Victoria Huesca Peláez, David Casado Silva, Esther Millán Monterroso, Francisco Galisteo Guzmán

GESTIÓN DEL RIESGO

A continuación, analizamos los posibles riesgos que pueden ocurrir durante el desarrollo del proyecto, indicando tipo de riesgo, una breve descripción, la probabilidad de que ocurra (muy baja, baja, moderada, alta o muy alta), los posibles efectos (catastrófico, serio, tolerable o insignificante) y una posible estrategia para mitigarlos.

TIPO	RIESGO	PROBABILIDAD	EFFECTOS	ESTRATEGIA
Personal	Absentismo laboral	Moderada	Tolerable	Penalización en los informes individuales.
Estimación	Se subestima el tiempo necesario para el desarrollo de software.	Alta	Serio	Usar herramientas como Trello para organizar el tiempo.
Requisitos	Los clientes no aprecian la magnitud de los cambios de requisitos que proponen.	Baja	Serio	Comunicación activa con el cliente.
Personal	Falta de calificación del personal.	Moderada	Serio	Instruir al personal en la medida de lo posible.

PLANIFICACIÓN

Se ha optado por un proceso ágil de planificación de proyecto, principalmente porque una de las prioridades es el trabajo en equipo y la flexibilidad, además de que no se dispone de un presupuesto.

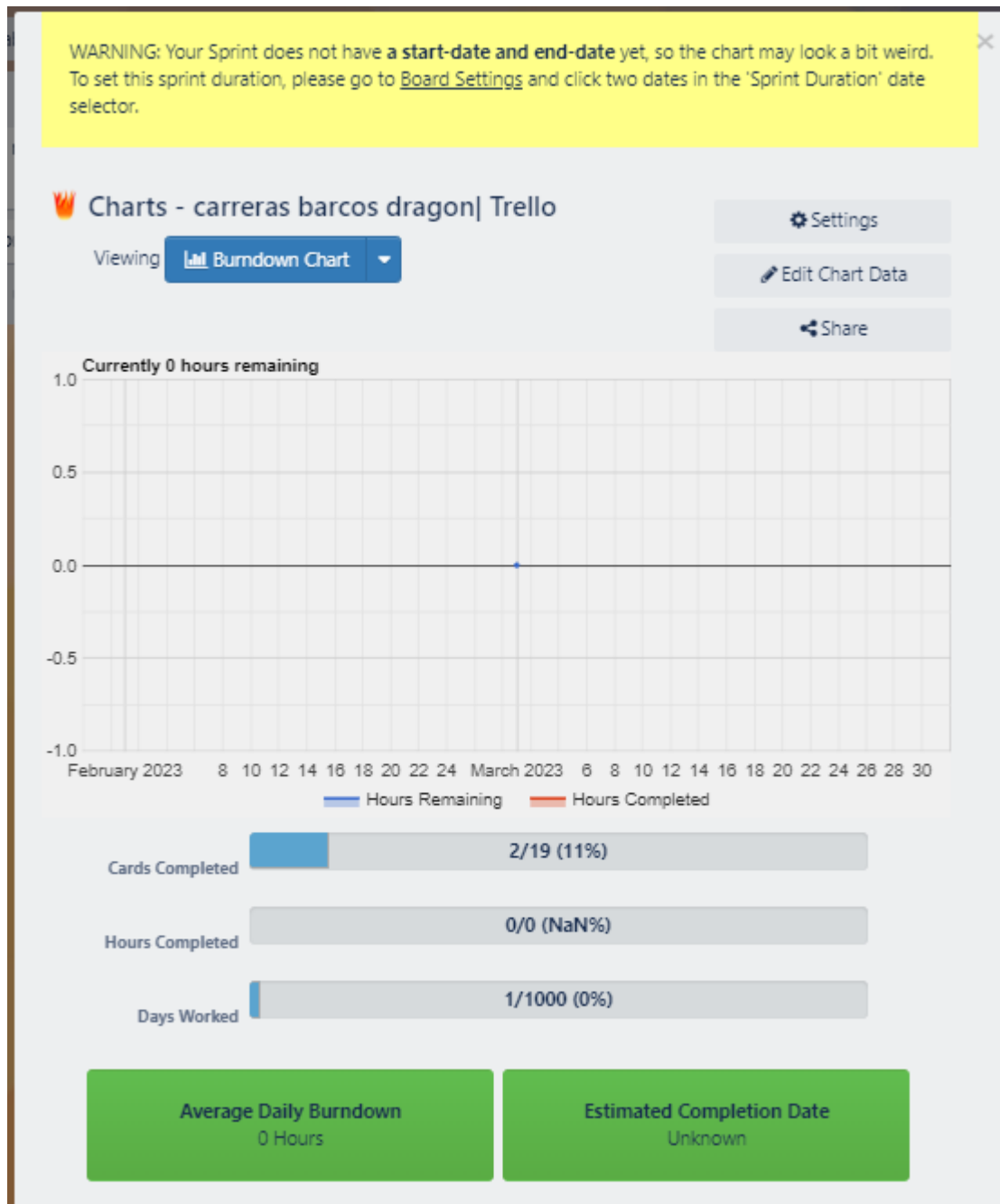
Tareas en Trello:



- Prioridad 1
- Prioridad 2
- Prioridad 3
- Prioridad 4
- Prioridad mínima

Power-ups utilizados:

- Burndown Chart



HERRAMIENTAS

Hemos usado las siguientes herramientas:

- **Word:** Lo hemos usado para realizar este documento.
- **Whatsapp:** Lo hemos usado para comunicarnos entre los distintos integrantes del grupo.
- **Trello:** Lo hemos usado para llevar de forma visual y organizada el proyecto.
- **GitHub:** Lo hemos usado como repositorio para llevar de una forma ordenada y organizada el trabajo de cada uno para que todos podamos trabajar a la vez. Aquí se aloja el código de nuestra aplicación.