

POST MÓRTEM

Carlos Chamizo Cano

Consideraciones personales:

Respecto a mi trabajo individual no he tenido excesiva carga de trabajo ya que en la alpha al no haber mucha carga de arte me he dedicado a otras tareas como el gdd. quizá le podría haber echado más horas a generar contenido artístico para el juego. pero en general creo que he cumplido con lo que se esperaba de mí y de mi trabajo. quizá he hecho trabajo que al final se ha descartado y por ello he invertido tiempo en trabajo inútil. respecto al trabajo con el gdd quizá podría haber quedado más estilizado y complemento.

Consideraciones del grupo:

Respecto al grupo hubo problemas de ideas con respecto al estilo visual ya que no nos ponemos de acuerdo. después con los modelos 3d también hubo problemas para pasar de magica voxel a el editor lo cual se tardó un tiempo en solucionar. pero después una vez solucionados estos problemas el trabajo fue más fluido. También destacar la falta de organización que había al principio del proyecto pero que se redujo con reuniones constantes donde nos informamos de nuestro progreso.

Alberto Sánchez Romero

Consideraciones personales:

Considero que me organicé mal al principio, sobre todo porque tampoco había mucha organización en el grupo en general. Mientras esperaba a que el editor de niveles se terminase (ya que más adelante iba a ser el diseñador de niveles), realicé trabajo que pensaba que se incluiría en ese sprint, pero al final se incluiría en la beta. Siento que podría haber ayudado a hacer props del primer mundo, que es el que finalmente habría sido el incluido en la alfa.

Ya después de que tuviéramos el editor de niveles y pudiera empezar a diseñar, lo compaginé con hacer cosas del gdd y más arte.

Casi por las mismas fechas empezamos a organizarnos mejor, y mi rendimiento de hacer cosas aumentó.

Consideraciones del grupo:

El principio fue un caos. No estábamos organizándonos, y no fue hasta más adelante que nos pusimos a remar todos a una. También, al principio no hubo una visión común del proyecto y surgieron varias pequeñas disputas de cómo íbamos a encaminarlo, pero sin más importancia.

Después de una clase, a mediados del tiempo del desarrollo, empezamos a organizarnos mejor y a hacer dailys cada cierto tiempo para ver como iba el proyecto y asignar tareas, esto hizo que la visión del proyecto se consolidara, ya que anteriormente solo se había hablado del proyecto para la idea inicial. Después de eso todo ha ido genial.

Gael Rial Costas

Consideraciones personales:

La mejor virtud que he notado en mí en el desarrollo de la alfa ha sido la buena gestión del tiempo y la capacidad de reutilizar código sacado de otros de mis proyectos de manera eficiente. Gracias a ello he conseguido terminar el editor y la base del juego justo a tiempo para que los artistas y level designers se pusieran manos a la obra.

Esto aceleró el desarrollo del juego considerablemente, ya que no hemos tenido ninguna traba al hacer testing o al implementar nuevas funcionalidades. En un ámbito más personal he conseguido organizar bien mi tiempo.

Un defecto ha sido que hubo momentos donde he entrado en un estado leve de pánico en la última semana del desarrollo. Tenía la sensación de que faltaba mucho por hacer, cuando no era para nada la situación. Esto se debe a una falta de conocimiento del estado de los trabajos de los demás, aunque gracias al Trello del equipo era capaz de quitarme ese sentimiento.

Consideraciones del grupo:

La mejor virtud que tenemos es el gran compañerismo que hay en el grupo. Esto se suele extender al curso en sí, y se nota en momentos donde hay que colaborar estrechamente. La idea principal del juego salió después de una hora de brainstorming. Desde ese punto los detalles del proyecto salieron en menos de quince minutos gracias a las aportaciones de todo el mundo.

No ha habido ningún desacuerdo notable en el desarrollo de la alfa. Mucha gente veía bien las ideas de los demás y, si no funcionaban, no pasaba nada al descartarlas.

El mayor defecto que ha tenido el grupo ha sido la falta de comunicación. Han llegado a haber momentos donde la idea de lo que había que hacer difería entre el equipo de niveles, el equipo de arte y el equipo de programación. Esto ha llevado a tener que rehacer varios diseños y niveles, y retocar un poco el código. Cabe destacar que estos momentos fueron puntuales y debidos a una falta de planificación más concreta.

Otro pequeño fallo ha sido la elección del programa de modelado para el equipo de arte. Hemos llegado a cambiar hasta 4 veces el programa de modelado, ya que no se ajustaba ninguno a nuestras necesidades. Hemos terminado usando un conjunto de dos programas que anulan sus defectos recíprocamente.

Ignacio Molina Casaus

Consideraciones personales:

A nivel individual pienso que he cumplido con lo propuesto para el primer milestone con un buen desempeño, ya que como diseñador he estado en estrecho contacto con el equipo de arte y diseño además de con el equipo de programación con el cual también he contribuido.

Sin embargo, aunque el desempeño haya sido bueno, el hacerme responsable del diseño de mecánicas del juego además de la programación de algunas de estas y de las interfaces de juego, han hecho que mi concentración en estas tareas individualmente disminuyese y, por tanto, mi rendimiento baje.

Por tanto, de cara a la beta, mi objetivo va a ser centrarme en el aspecto del diseño de los niveles y de las futuras mecánicas de estos además del apartado sonoro, dejando completamente de lado el aspecto de programación (inicialmente).

Consideraciones del grupo:

A nivel general, el grupo ha tenido un buen desempeño en cuanto a realizar las tareas propuestas para la alfa. El resultado de esto ha sido un juego muy completo y muy pulido en todos los distintos aspectos de este, desde la programación, hasta el arte y la identidad visual.

Aún así, la organización puede mejorarse ya sea con reuniones más frecuente y con una mejor comunicación entre los equipos de distintos ámbitos ya que ciertas tareas requerían de la finalización de otras por parte de otro equipo haciendo que estas se retrasen, pudiendo aprovechar ese tiempo para realizar otras tareas y así agilizar ese proceso.

Concluyendo, hay pocas pegas respecto al desempeño general del equipo pero siempre se pueden mejorar distintos aspectos para hacer al equipo aún más eficiente y, por tanto, tener un producto final más completo.

Luis Torres Valera

Consideraciones personales:

Al principio del desarrollo, al no haber trabajado con el grupo, me costó adaptarme al trabajo y no sabía identificar cuál era el rol que necesitaba el equipo. A partir de esta falta de adaptación mi aportación al proyecto fue más tarde de lo que me hubiese gustado y no pude aportar el máximo para conseguir mejores resultados en el trabajo.

A pesar de esto, creo que al final realicé un buen trabajo y fui capaz de adaptarme a usar herramientas que no estaba acostumbrado a utilizar. Al final el resultado del juego fue muy positivo y se consiguió sacar todo el trabajo propuesto en tiempo.

Consideraciones de equipo:

Lo que más nos ha costado llevar a cabo es el tema de la organización. Al principio del desarrollo nos costó llegar a una idea general para el juego que nos convenciera a todos. En esta fase, en parte debido a la situación de semipresencialidad y debido a una falta de regularidad en las reuniones de equipo, nos costó llegar a la idea principal del proyecto.

Pero después de una reunión presencial la idea surgió de forma espontánea y a partir de ese momento las piezas empezaron a encajar. Al final conseguimos mantener una regularidad en la organización y el resultado del juego ha sido muy positivo.

Roberto Herencias Muñoz

Consideraciones personales:

Personalmente estoy contento con el resultado final de los apartados desarrollados, el logo de empresa ha sido un desafío para mí, y me alegra saber que al resto del equipo también le gustó el resultado. Era la primera vez que utilizaba la herramienta “Línea de tiempo en photoshop para realizar animaciones y exportarlas en formato gif; siempre tuve ganas de probarlo, pero no encontraba el momento, para el desarrollo del logo de empresa de este proyecto me lancé a la aventura y el resultado ha sido gratificante.

Recomiendo encarecidamente la herramienta de animación de photoshop, ya que me parece bastante intuitiva y permite una edición frame a frame por capas bastante similar a la de otros programas para edición de animaciones, pero con las ventajas de las capas y el resto de herramientas de photoshop.

En cuanto al apartado de cosas que no han salido como se esperaba, la cantidad de trabajos de otras asignaturas han llevado a la necesidad de acortar trabajo y es por ello por lo que no pude tener listo el logo del juego para antes de la Alpha.

El logo del juego fue finalizado unos días después de la entrega y por ello deberá esperar al lanzamiento de la Beta para ver la luz, y no es así como estaba planeado en un principio, pero aun así estoy contento con el resultado final del logo y al equipo también le ha gustado mucho.

Consideraciones del grupo:

En cuanto al equipo, en un principio hubo algunas dificultades para elegir una temática con la que todos estuviésemos a gusto, no todos teníamos el mismo concepto de juego pensado y también hubo bastante problemas para decidir el arte de este, mientras que unos querían una estética más pixelada estilo minecraft, otros queríamos un arte visual con colores más planos y vivos al estilo de otros juegos como “crossy road”, para intentar llegar a un público más amplio y de más rango de edad. Durante varios días estuvimos discutiendo para consensuar qué estilo quedaría mejor, y finalmente decidimos mediante votación.

Una vez superado ese primer bloqueo como equipo, el resto del trabajo se ha ido desarrollando de manera muy fluida, y la convivencia del grupo está siendo genial, nos llevamos muy bien entre nosotros y siempre que avanzamos en el desarrollo del proyecto estamos de acuerdo en todo, y no ha vuelto a haber ningún problema ni el más mínimo.

Javier Pérez Peláez

Consideraciones personales:

En cuanto a mi trabajo individual no he tenido ninguna queja en cuanto a carga del mismo ya que para la primera parte del proyecto, el alpha, no se exigía mucho de la parte artística. Aún así creo que he cumplido bien mi rol como modelador, e incluso he podido adelantar bastante trabajo para la próxima fase.

El único apunte es que he tardado en acostumbrarme a manejar las distintas herramientas de modelado, ya que no las había usado antes y si es cierto que podría haberle dedicado más tiempo desde el principio de desarrollo para tener más soltura posteriormente.

Actualmente me encuentro en una postura muy cómoda, y estoy bastante orgulloso de lo aprendido en la herramienta así como el resultado visible en el juego.

Consideraciones del grupo:

Respecto al grupo, pienso que nos hemos estructurado bastante bien, al menos desde mi perspectiva como artista, opino que se me ha dejado claro lo que se me pedía desde el principio.

Es cierto que al comienzo del desarrollo hubo mucho choque de opinión en cuanto al estilo artístico que se iba a desempeñar, no nos pusimos de acuerdo y en general no había voluntad de decidir este aspecto, hasta que se tuvo que hacer una encuesta para finiquitar el tema.

Otro aspecto que quisiera destacar es la falta de entendimiento que había entre el Lead Programmer y los artistas porque no expresaba bien las necesidades que tenía a la hora de exportar los assets, lo cual hizo retrasarnos un poco.

Pero una vez resuelto estos temas, el equipo artístico pudo avanzar con buen ritmo y el feedback entre los integrantes del grupo mejoró bastante.

Consideraciones de todo el equipo:

Como equipo somos conscientes de que no hubo buena organización ni comunicación al principio del proyecto, cosa que cambiaremos para siguientes fases del desarrollo.

Sin embargo, tras el momento en el que empezaron los dailys, y empezamos a hablar más por Teams, el ritmo del desarrollo aumentó, ya que todos teníamos claro qué hacer en cada momento.

Hasta ahora hemos estado utilizando la herramienta de Trello para organizarnos, pero la hemos tenido en segundo plano, obviando también la herramienta de organización que tiene Github, por lo tanto para la siguiente fase del proyecto emplearemos Github para organizarnos todo el trabajo.

No hemos seguido una nomenclatura clara para los commits, ni tampoco en cómo se han estructurado los branches del proyecto para solucionar distintos aspectos del juego, por lo que debemos aprender mejor sobre la metodología y good practices de Github.

En conclusión, aunque no hayamos empezado de la mejor manera posible y hayamos tardado en captar el ritmo de flujo de trabajo de todos, hemos alcanzado un buen punto de sinergia, y cada uno tiene claro lo que hay que mejorar y cambiar respecto a lo que queda del desarrollo del proyecto.