



Proyecto II
2024

SOUTHWEST STUDIOS

Production Plan

Universitat Politècnica de Catalunya

Diseño y desarrollo de Videojuegos

Diseño, animacion y arte digital

TABLA DE CONTENIDOS

GENERAL CALENDAR OF WORK..... 3

 o Gantt chart.....3

RISK AND CONTINGENCY LIST..... 4

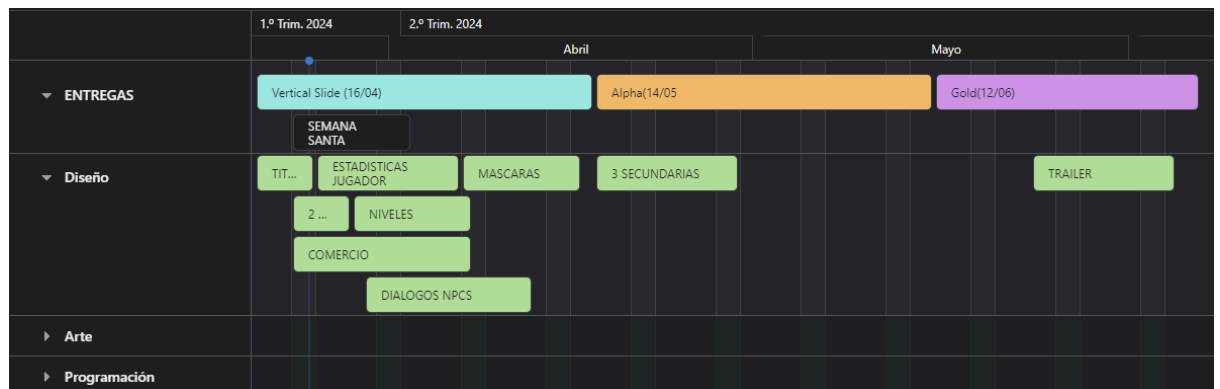
AVAILABLE RESOURCES..... 5

GENERAL CALENDAR OF WORK

o Gantt chart

Hemos realizado el diagrama de gantt con la documentación para cada entrega publicada en el campus. Tenemos como 3 grandes entregas, la Vertical Slide, la Alpha, la Gold. Cada equipo tendrá subentregas a realizar, para así poder llevar el control más exacto de cómo va el trabajo en cada sección.

La primera parte del diagrama está dedicado al departamento de diseño, se puede observar que los diseñadores solo tienen trabajo en esta primera entrega, esto debido a que ya han realizado todo el trabajo necesario para la creación del juego previamente. Hay que recalcar que los diseñadores al terminar su parte de trabajo ayudarán a otras secciones con el suyo.



La segunda parte es para el departamento de arte, los cuales cuentan con mucho trabajo en las 2 primeras entregas, pero en la 3 ya tendrían que haber entregado todo lo necesario para la creación del juego y así dedicarse al desarrollo del trailer.



La última parte del diagrama está dirigida a los programadores, los cuales el gran peso del trabajo es la segunda entrega, pero también cuentan con tareas en la primera entrega. La última entrega les tendría que servir para terminar con el desarrollo final y la solución de bugs.



RISK AND CONTINGENCY LIST

Hay 3 grandes áreas donde el trabajo tiene un gran riesgo si hay retraso, la primera sería desde la parte de diseño en la creación de la idea del juego, la narrativa, personajes, gameplay etc. Por suerte esta área ya ha sido superada y no ha contado con retrasos, esta área era importante ya que todo el equipo estaba esperando sin trabajo al grupo de diseño y un retraso significaba un retraso en las otras áreas.

Otra gran área de trabajo donde es imprescindible que no cuente con retrasos es en la primera entrega, la Vertical Slide, ya que cuenta con gran trabajo por parte de los artistas y trabajo necesario para los programadores para poder avanzar con el desarrollo del videojuego. Una posible solución ante un posible retraso sería que el grupo de programadores buscara arte gratuito por internet que les pudiera servir para no retrasarse con el desarrollo.

La última gran área es la segunda entrega de los programadores, ya que es el gran peso del videojuego, aunque un retraso no sería tan perjudicial ya que todavía contarían con la última entrega para terminar el videojuego pero irían a contrarreloj.

AVAILABLE RESOURCES

Nuestro equipo está dividido en 3 secciones, diseñadores, artistas y programadores. Dentro del grupo de diseñadores contamos con gente dedicada exclusivamente al level design o a la narrativa. También hay varias personas dedicadas al game design, encargadas de todo el tema de gameplay, jugabilidad, estadísticas de personajes, nivelar el comercio del pueblo etc.

El grupo de artistas también cuenta con distintos roles, como por ejemplo los encargados de los concepts arts, los artistas dedicados a personajes o fondos y también contamos con un grupo de animadores.

A su vez el grupo de programadores también se dividirán en distintas áreas, como los desarrolladores de enemigos, audio, interfaz o el gran peso del código como el personaje principal.

Para acabar queremos recalcar que aunque seremos bastante fieles a estos roles siempre estamos abiertos a cambios y a que desarrolladores que no tengan trabajo de su rol ayuden a otros para así conseguir un trabajo a tiempo y mejor.

En la universidad contamos con el equipo necesario para realizar el videojuego, ordenadores, tabletas gráficas, sala de grabación de audio y incluso un plato por si necesitáramos grabar alguna toma para el trailer o alguna cinemática, a parte de esto cada integrante del equipo cuenta con un ordenador personal para llevar a cabo sus tareas.