Organización del equipo

A lo largo de los meses que ha durado al asignatura, el equipo ha optado por depender menos de los métodos de comunicación que nos aporta GitHub, utilizando un método de reuniones presenciales semanales.

Mediante este método el equipo se ha reunido de una a dos veces por semana, debatiendo en persona las tareas que debía ejecutar cada uno y resolviéndolos problemas acerca del juego que fueran conjuntos de forma conjunta.

Las primeras dos semanas fueron dedicadas a la idea del juego y planteamiento de las reglas que utilizaría el mismo, decidiendo por unanimidad los resultados mencionados en el apartado correspondiente.

El resto del tiempo tareas semanales y metas eran planteadas a cada integrante del juego, intentando que para la siguiente reunión se hubiera avanzado en el desarrollo en varios aspectos o, como mínimo, se pudieran detectar los problemas que impedían avanzar.

El mayor problema en el momento en el moemtno de organizar al equipo ha sido gestionar las reuniones debido a los horarios individuales de cada miembro del equipo, no obstante en mayor o menor medida ese problema ha sido resuelto gracias a la predisposición participativa del grupo.

Hemos utilizado el sistema de issue de GitHub principalmente para dejar constancia de varias resoluciones de las reuniones presenciales para aquellos miembros que no hubieran podido asisitir o para resolver algunos problemas/dudas en los momentos en lo que reunirnos no era posible.

Hisam: Artista jefe, Artista técnico, Audio, Inteligencia Artificial, Interfaces, Herramientas, Equipo de pruebas, Equipo de Diseño, Guionista principal.

Alberto:Programador jefe, Equipo de Diseño, Inteligencia Artificial, físicas, Herramientas, Equipo de pruebas.

Angel: Programador, Equipo de Diseño, Inteligencia Artificial, físicas, Herramientas, Equipo de pruebas.

David: Jefe de proyecto, Equipo de diseño, programador, diseñador gráfico, audio, interfaces, herramientas, equipo de pruebas, guionista secundario, artista secundario.

Pablo:Equipo de diseño, progamador.