

Chess 2

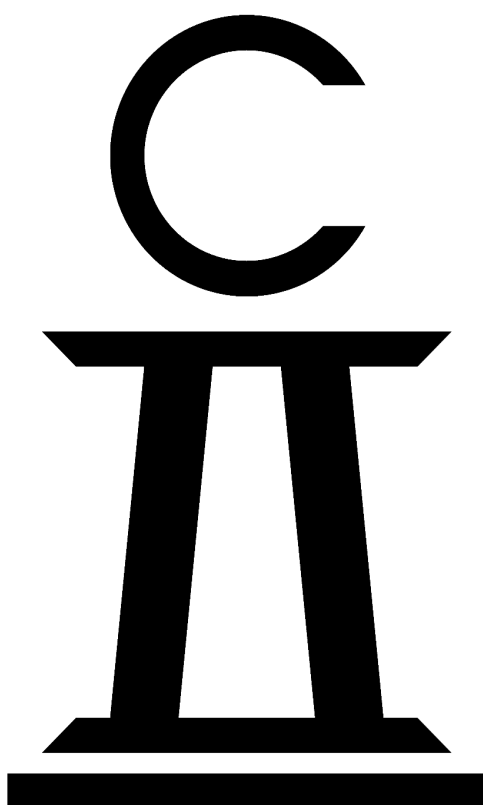


Tabla de contenidos

Integrantes del equipo

Introducción

Distribución de roles

Descripción de roles

Planificación de riesgos

Software usado

Integrantes del equipo:

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| • Víctor Pérez Armenta | vparmenta@uma.es |
| • David Bueno Carmona | davidbuenocarmona@uma.es |
| • Adrián Torremocha Doblas | adriantorremocha@uma.es |
| • Pablo Márquez Benítez | usoftpablomarquezbenitez@uma.es |
| • Jaime Ezequiel Rodriguez Rodriguez | jaezro@uma.es |
| • José Miguel Prieto Páez | jmprietopaez@alu.uma.es |
| • Ezequiel Sánchez García | ezequielsanchezgarcia@uma.es |
| • Gregorio Merchán Merchán | gregomerchan@uma.es |
| • Pablo Miguel Aguilar Blanco | pablo__972@uma.es |
| • Jose Angel Bueno Ruiz | jbueno3830@uma.es |

Repositorio de GitHub: <https://github.com/VctPerez/Chess2-UMA>

Introducción:

Desarrollamos nuestra aplicación con el propósito de entretener a nuestros clientes. Nuestro objetivo es crear una versión modificada del clásico juego del ajedrez ofreciendo partidas dinámicas e interactivas con variaciones en el juego. Sobre todo, aprovechamos el reciente incremento de popularidad del ajedrez, ya que cada vez más personas se suman a jugarlo, ya sea de forma casual o profesional.

Distribución de roles:

- **Game Designer:** José Ángel Bueno Ruiz, Pablo Márquez Benítez, David Bueno Carmona
- **Scrum Master:** David Bueno Carmona, Adrian Torremocha Doblas.
- **Product owner:** Pablo Aguilar Blanco, Ezequiel Sánchez García.
- **Analista:** Ezequiel Sánchez García, Jaime Ezequiel Rodriguez Rodriguez.
- **Diseñador:** Adrian Torremocha Doblas, Jaime Ezequiel Rodriguez Rodriguez.
- **Programador:** Pablo Aguilar Blanco, José Ángel Bueno Ruiz, José Miguel Prieto Páez, Víctor Pérez Armenta, Pablo Márquez Benítez.
- **UI / UX Designer:** José Miguel Prieto Páez, Gregorio Merchan Merchan.
- **Tester:** Víctor Pérez Armenta, Gregorio Merchan Merchan.






Descripción de roles:

- **Game Designer:** Se centra en el diseño de mecánicas, ideas para el juego y en hacer el juego lo más interesante posible.
- **Scrum Master:** Hace de coach del equipo y organiza las reuniones.
- **Product Owner:** Aporta la visión de proyecto al equipo de trabajo poniendo una dirección en común en la que trabajar.
- **Analista:** Se encarga de analizar el estado del proyecto, ayudando a que se trabaje de forma más rápida y eficiente.
- **Diseñador:** Encargado del apartado artístico y sonoro. Además, es responsable de la cohesión estética del proyecto en su totalidad.
- **Programador:** Encargados de implementar en código y hacer tangibles las ideas de diseño del juego propuesta por los compañeros.
- **UI / UX Designer:** Diseña interfaces gráficas intuitivas y visualmente atractivas.
- **Tester:** Se encarga de planificar y llevar a cabo pruebas de software para comprobar que su funcionamiento sea el esperado. Detecta errores, comunica y actúa en consecuencia.

Planificación de riesgos:

Riesgo	Tipo	Descripción	Probabilidad	Efectos	Estrategia
Falta de implicación del cliente.	Proyecto y producto	El inversor que financia el proyecto no se implica ni da feedback sobre los avances.	Baja	Tolerable: Puede crear confusión, y nos lleve a producir versiones del producto que no contentan al cliente.	Realizar reuniones frecuentes con el cliente y tratar de presentar los trabajos en documentos compactos.
Problemas con las librerías.	Producto	Incompatibilidad entre las librerías deseadas o que sean de pago.	Moderada	Tolerable: Puede llevar a tener que remodelar la idea del código a otras menos deseables.	Investigar previamente el repertorio de librerías que realmente podemos usar y que nos sean más útiles.
Pérdidas en el progreso.	Proyecto	No realizar un guardado del proyecto.	Baja	Serio: Perdemos una cantidad considerable de progreso	Recurrir a github y hacer copias de seguridad
Subestimación del aprendizaje.	Proyecto	Sobreestimar nuestras capacidades para adquirir los conocimientos necesarios	Alta	Serio: Podría retrasar indefinidamente la planificación del proyecto.	Utilizar recursos de aprendizaje útiles y organizados.
Problemas de organización y planificación.	Proyecto	No planificar adecuadamente las sesiones de trabajos sin tener en cuenta exámenes o diferentes necesidades y mala organización del desarrollo del proyecto.	Alta	Serio: Puede llevar a tener que realizar trabajo bajo presión debido a tener que reorganizarse y por tiempo	Cumplir con la organización propuesta en Trello

Software usado:

- **Google Docs**, para crear la documentación. 
- **GitHub**, para el control de versiones. 
- **Discord** y **WhatsApp**, para la comunicación entre los miembros del equipo.  
- **Trello**, para la organización del trabajo. 
- **Adobe Photoshop**, para la creación del logo. 