



## **Mad Devs**

**“Stay on the right side, the Mad side”**

Alfredo Hinojosa Huerta

Luis Juan Sanchez

Rodolfo Cantú

Carlos Octavio Carranza Burnes

## **Trabajo en Equipo**

**Nombre de Equipo: Mad Devs**

**Slogan: Stay on the right side, the Mad side**

### **Introducción**

- Investigar los roles y las funciones de cada integrante en un equipo de desarrollo de videojuegos.

Se investigó acerca de dos empresas, Valve y Riot. Valve es conocida por darle libertad creativa total a sus desarrolladores, creando un ambiente innovador en el que las ideas pueden fluir libremente sin algún superior poniendo restricciones en el tipo de ideas en las que se deben centrar para el desarrollo de sus juegos. Riot es conocido por el juego League of Legends, un juego gratis basado en micro transacciones y que pide pocos recursos del ordenador. Dentro de Riot las áreas de principal trabajo en el desarrollo son arte, sonido, big data y diseño creativo. En base a estas empresas hemos decidido elegir estos roles para el equipo, de los cuales cada integrante deberá elegir tres para mayor eficiencia en el trabajo:

**Game Designers:** Diseñan la historia principal del juego, el género, la plataforma, el cómo se desarrollará la historia, cuáles serán los enemigos, la forma de juego, son las personas que más ideas aportan al proyecto.

**Programador:** Son los encargados del desarrollo del videojuego, crearán diferentes versiones del juego hasta llegar a la versión final, la cual debe cumplir con los objetivos impuestos por el equipo, y la cual no debe tener ningún error que pueda afectar la experiencia de juego.

**Artistas:** Se encargan darle vida y color al videojuego, crean todo el arte gráfico usado, su trabajo debe brindarle una experiencia de realidad al jugador, creando personajes con gestos y detalles reales.

**Diseñadores de sonido:** Se encarga de componer y escoger los sonidos indicados para que el jugador se sienta envuelto por la historia y el gameplay del juego.

**Tester:** Se encarga de probar el juego en sus diferentes versiones hasta jugar la versión final, el trabajo del tester es hacerle saber al equipo errores que afectan la calidad del juego, y que evitan que la experiencia y el entretenimiento del juego se vean afectados.

## Desarrollo

- Asignar los roles de cada integrante de acuerdo a sus habilidades.

Nombre del integrante	Habilidades - Competencias	Rol asignado
Alfredo Hinojosa	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Creatividad</li><li>2. Programación</li><li>3. Diseño gráfico</li><li>4. Diseño Web</li><li>5. Organización</li></ol>	<b>Gerencia, diseñador gráfico, diseñador del juego y programador</b>
Luis Juan Sanchez	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Programación</li><li>2. Back end</li><li>3. Testing</li></ol>	<b>Tester, diseñador de sonido y programador</b>
Rodolfo Cantú	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Programación</li><li>2. Organización del código</li><li>3. Experiencia en creación de juegos previa</li><li>4. Experiencia con arte digital</li><li>5. Diseño de sonidos</li></ol>	<b>Diseñador de juegos, diseñador de sonido y programador</b>
Octavio Carranza	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Programación</li><li>2. Bug testing</li><li>3. Diseño gráfico</li></ol>	<b>Tester, diseñador gráfico y programador</b>

## Conclusión

Creemos que al organizar nuestro equipo de esta forma maximizaremos nuestro rendimiento porque podemos conocer todas las capacidades y limitantes de los integrantes y usar este conocimiento a nuestro favor; Inclusive si alguno de los miembros experimenta dificultades en hacer las labores que le corresponden, será sencillo relevar la tarea que se le asignó, si se sabe de antemano quienes son los miembros que tienen una capacidad parecida, y así continuar con el trabajo de manera efectiva.

## Bibliografía

“Working so others can play: Jobs in videogame development” Olivia Crosby. 2000 Web 24 Mar. 2014.  
<<http://careerplanning.about.com/gi/o.htm?zi=1/XJ&zTi=1&sdn=careerplanning&cdn=careers&tm=22&>

[f=20&su=p554.24.342.ip\\_&tt=2&bt=4&bts=71&zu=http%3A//www.bls.gov/opub/ooq/2000/Summer/art01.pdf](http://www.bls.gov/opub/ooq/2000/Summer/art01.pdf)>

"Rioters Wanted!" Riot Games, n.d. Web 24 Mar. 2014.

<<http://www.riotgames.com/careers>>

"Our People." Valve Software, n.d. Web. 24 Mar. 2014.

<<http://www.valvesoftware.com/company/people.html>>.

## **Contrato Mad Devs**

**Nombre de Equipo: Mad Devs**

**Slogan: Stay on the right side, the Mad side**

### **Reglas generales:**

Se respetarán las horas de entrega asignadas por el equipo.

Se respetará el orden de las tareas (Por ejemplo, primero se crea la trama y la temática del juego y luego se crea el arte de este).

Flexibilidad ante limitantes de algún miembro del equipo.

Fallar en entregar parte de tu trabajo para cierta fecha amerita una falta. Una segunda falta amerita a una pizza pagada para todos los miembros del equipo. A partir de la tercera falta se propondrá una sanción más severa que podría llevar a la expulsión del integrante. La sanción será discutida entre los integrantes tomando en cuenta la gravedad de la falta.

Cada integrante respetara los roles que se le han asignado:

1. Rodolfo: Diseñador del juego, diseñador de sonido y programador.
2. Luis Juan: Tester, diseñador de sonido y programador.
3. Alfredo: Gerencia, diseñador gráfico, diseñador del juego y programador.
4. Carlos Octavio: Tester, diseñador gráfico y programador.

En cada rol hay responsabilidades y tareas que se deben cumplir.

La gerencia debe asegurarse de la calidad del proyecto, así como mantener el orden en el equipo y asignar los movimientos correctos para que el proyecto se desarrolle de la mejor manera.

Los diseñadores del juego deben asegurar que se cree la mejor experiencia de juego posible para el jugador pensando en la temática, el flujo, la dificultad y la historia del juego.

Los programadores deberán hacer saber a los demás cada que se haga un push al proyecto. Además, se tienen que asegurar que están escribiendo código con el estándar de documentación Java Doc.

Los diseñadores gráficos deben crear el arte del juego y se deben de asegurar de estar al par de las expectativas de los programadores, para que no resulte ningún detalle durante el desarrollo del juego.

Los diseñadores de sonido deben asegurar que el sonido sea adecuado para el juego buscando los sonidos que se acerquen más a la temática de este, balanceando el volumen entre todos los sonidos y usando los sonidos para mejorar la experiencia, dando retroalimentación al jugador acerca de lo que pasa.

Los testers deben asegurar la calidad del juego buscando errores y comprobando que se cumplan los casos de prueba. Deberán documentar los casos de prueba utilizados y compartirlos con los demás integrantes del grupo, así como los comentarios al respecto.

FIRMAS