

Informe Revisión Especificación y Reestimación Proyecto ABP

Grupo: Crazy Cats

proyecto

Deadly Dance

Versión 1.0



**Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante**

Grado Ingeniería Multimedia

ABP 2018-2019

1. Propósito

El propósito de este documento es la elaboración de un informe con la revisión de la especificación del proyecto realizada inicialmente en el Hito 0, explicando todos los cambios aplicados y problemas encontrados durante el desarrollo realizado hasta ahora.

Además, si es necesario, incluirá la propuesta de modificación de presupuesto y su justificación y la reestimación del mismo con los cambios planteados.

2. Revisión de la Especificación

Al revisar el documento de especificación hemos realizado ciertos cambios tanto en este documento como en los presupuestos de las asignaturas de Realidad Virtual y Postproducción Digital.

Para facilitarnos que el proyecto se lleve a cabo y poderlo concluir satisfactoriamente hemos eliminado algunas mecánicas relacionadas con uno de los personajes del juego que no era muy relevante, así pues decidimos prescindir de él y de sus funcionalidades.

2.1. Conclusiones de la revisión

En este apartado se expondrán más en detalle todos los cambios realizados tanto en el documento de especificación como en el de presupuestos.

Uno de los cambios relevantes que hemos realizado ha sido prescindir del personaje “Vendedor”, por lo tanto no habría que elaborar sus mecánicas de “Vender” y “Agradecer”, ni su modelado y texturizado, pero sí habrá que modificar ciertas mecánicas que tienen también relación con el “Vendedor”. Con este cambio permitimos facilitar el desarrollo del proyecto y poder llegar al objetivo de obtener un juego completo y funcional, ya que todos los miembros del grupo tendremos más tiempo para dedicarlo a otras tareas.

Con ello, aparte de las mecánicas directas del vendedor, también eliminamos una de las funcionalidades generales mencionada en el documento de especificaciones de la versión anterior que sería “Comprar objetos”. Además, en este documento añadimos la estructura del escenario del segundo nivel con todas sus características.

En lo referente a el presupuesto, cambiamos los porcentajes de algunas tareas de la asignatura de Postproducción Digital que habíamos propuesto inicialmente, le dimos más valor al vídeo con la animación del logo y a los créditos, y le quitamos más porcentaje al tráiler y al making of del juego.

Por otro lado, en las asignaturas de Realidad Virtual y Postproducción Digital trasladamos del hito 2 al hito 3 varios entregables que ya están cambiados en el presupuesto por no estar totalmente completos o no haberlos podido empezar por falta de tiempo.

2.2. Propuesta de cambios en el presupuesto

1. Propuesta de cambio 1

- **Asignatura implicada:** Postproducción Digital.
- **Entregable a modificar:** Vídeo con animación del logo de la empresa.
- **Tipo de cambio:** Modificación de los porcentajes.
- **Explicación de la justificación del cambio:** Creemos que era necesario este cambio, ya que al video de nuestro logo le hemos dedicado mucho tiempo y pensamos que es más relevante en nuestro caso que otros entregables de la asignatura.
- **Valoración de la estimación del cambio en el presupuesto del proyecto:** la estimación inicial en horas/puntos era de 6 puntos equivalente a 60 horas y la estimación posterior al cambio es de 8 puntos equivalente a 80 horas.

2. Propuesta de cambio 2

- **Asignatura implicada:** Postproducción Digital.
- **Entregable a modificar:** Making of juego/proyecto
- **Tipo de cambio:** Modificación de los porcentajes.
- **Explicación de la justificación del cambio:** En relación a nuestro proyecto van a ser más importante otros entregables, por ello hemos reducido el porcentaje en el Making of del juego y aumentado en otros entregables que les queremos dedicar un tanto por ciento más de tiempo.
- **Valoración de la estimación del cambio en el presupuesto del proyecto:** la estimación inicial en horas/puntos era de 6 puntos equivalente a 60 horas y la estimación posterior al cambio es de 4 puntos equivalente a 40 horas.

3. Propuesta de cambio 3

- **Asignatura implicada:** Postproducción Digital.
- **Entregable a modificar:** Créditos
- **Tipo de cambio:** Modificación de los porcentajes.
- **Explicación de la justificación del cambio:** es necesario este cambio, ya que el porcentaje asignado inicialmente nos parece muy bajo, ahora estaría más equilibrado en relación a nuestro proyecto y lo que queremos conseguir.
- **Valoración de la estimación del cambio en el presupuesto del proyecto:** la estimación inicial en horas/puntos era de 4 puntos equivalente a 40 horas y la estimación posterior al cambio es de 6 puntos equivalente a 60 horas.

4. Propuesta de cambio 4

- **Asignatura implicada:** Postproducción Digital.
- **Entregable a modificar:** Trailer juego/proyecto
- **Tipo de cambio:** Modificación de los porcentajes.
- **Explicación de la justificación del cambio:** este es uno de los entregables más relevantes de esta asignatura, pues debemos de mostrar un video con situaciones reales del juego, entre otras cosas, pero bajamos un poco el porcentaje, ya que hay otros entregables que nos parecían también importantes y debíamos subirle el porcentaje para equilibrar más las tareas. Aún así, este sigue siendo uno de los entregables con más porcentaje.

- **Valoración de la estimación del cambio en el presupuesto del proyecto:** la estimación inicial en horas/puntos era de 10 puntos equivalente a 100 horas y la estimación posterior al cambio es de 8 puntos equivalente a 80 horas.

5. Propuesta de cambio 11

- **Asignatura implicada:** Realidad Virtual.
- **Entregable:** [RV]Modelado de los personajes
- **Tipo de cambio:** trasladar al hito 3
- **Explicación de la justificación del cambio:** los modelados los hemos tenido que aplazar al hito 3, pues no pudimos completar la tarea en este hito.
- **Valoración de la estimación del cambio en el presupuesto del proyecto:** los puntos y las horas iniciales correspondientes a este entregable se mantienen iguales.

3. Reestimación del proyecto

Los cambios que realizamos no reducen las horas de trabajo, ya que las desplazamos al hito siguiente por falta de tiempo, al haber dedicado las horas a otros entregables y no haber podido realizarlas o porque no estaban completas al 100%, entonces decidimos trasladarlas al hito 3 en el presupuesto y poder completarlas.

Por tanto, en principio no emplearemos la tabla propuesta por los motivos expresados anteriormente.

4. Conclusiones finales

Al realizar las peticiones de cambios mencionadas anteriormente podremos acabar dichos entregables, aunque al añadir más tareas al hito 3 tendremos que gestionar bien el tiempo para poder desarrollar los demás entregables del hito 3 con éxito. También, mencionar que esta situación actual había sido descrita en el plan de riesgos, ya que era probable que tuviéramos que aplazar alguna o algunas tareas para el siguiente hito por falta de tiempo.

Las tareas se repartirán conforme habíamos plasmado en el hito 2, los integrantes del grupo teníamos asignadas cada uno alguna de las tareas que hemos tenido que aplazar, los mismos tendremos que continuarlas o empezar las que aún están al 0%.

En conclusión, estamos trabajando con mucho empeño y dedicación para poder lograr nuestro objetivo final, y en la siguiente presentación del hito 3 esperamos poder mostrar nuestro videojuego más avanzado, habiendo pulido y refinado detalles tanto visuales como más internos de código.