Sprint 1 Review/Retrospective

# Sprint Review

**¿Qué se ha hecho?:**

* Se ha creado la base de programación: Clases que se van a usar, conexión básica con el *backend*, animaciones sencillas de las escenas de combate, inclusión de datos necesarios para las clases.
* Se ha creado la primera iteración del *Game Design Document*. En este se explican las decisiones de diseño tomadas hasta ahora y la base de referencia que los demás departamentos han de seguir.
* Se han creado las referencias de *UI/UX* con algunos diseños de distintos botones, así como referencias dibujadas para la disposición de los diseños posteriores de *UI*.

**¿Qué no se ha hecho?:**

* No se ha perfilado lo suficiente el *Game Design Document*, falta profundización.
* No se han terminado los diseños de *UI*, solo están las bases.
* No se han realizado las animaciones completas, están en proceso.
* No se han creado los *concepts* de los personajes ni los modelos finales.
* No se ha creado la música ni los sonidos a utilizar en el juego.

**¿Trabajo que se ha añadido?:**

* Creación de una base de *Game Design Document*.
* Seguimiento de las reuniones, el trabajo del equipo y el producto.
* Elaboración de la base de programación (clases, base visual, datos de clases).
* Elaboración de los *concepts* de la *UI*, los botones y los personajes.
* Creación de las redes sociales.

**¿Trabajo que se ha eliminado del sprint?:**

* La creación de la música y los sonidos.
* Profundización en la parte del *backend* del juego.
* Continuación de la parte del *frontend* del juego.
* Creación de los *concepts* y modelos finales de los personajes.
* Personalización de las cuentas de redes sociales y creación de una comunidad.
* Balanceo de las mecánicas y *stats* de los personajes.
* Balanceo de los *drop rates* del sistema de gacha.
* *Testing* y refinación del producto final.

# Sprint Retrospective

**¿Qué ha ido bien en el Sprint?**

* El trabajo de los departamentos ha sido constante en la mayoría de los casos, sin saltos.
* Se ha mantenido una moral alta y predisposición al trabajo, tanto individual como en grupo.
* Las tareas han estado bien organizadas y se han completado dentro de las fechas previstas, sin muchos cambios.
* La participación y asistencia a las reuniones y sesiones de trabajo grupales ha sido casi completa.

**¿Qué ha ido mal en el Sprint?**

* La organización de algunas secciones en concreto ha sido algo caótica, necesitaría más constancia y productividad.
* La falta de un *Game Design Document* retrasó el avance de ciertas tareas y áreas.
* Falta de comunicación constante en algunas ocasiones, que han llevado a discordancias y refactorizaciones innecesarias del contenido realizado.

**¿Qué hemos aprendido en el Sprint?**

* En ocasiones hay que realizar reuniones fuera de agenda para organizar las partes del equipo que se vayan quedando atrás.
* Se debería mantener un control más constante de las tareas.
* La comunicación entre departamentos es fundamental, se evitan confusiones innecesarias.

**¿Qué deberíamos hacer diferente en el siguiente Sprint?**

* Cambiar el modelo de puntos de *Trello*, enfocarlo a prioridades en las tareas en vez de a la dificultad de estas.
* Reuniones fuera de agenda para reenganchar ciertas secciones.
* Comunicarnos más entre nosotros, para evitar confusiones innecesarias.