

INFORME DE AUTOEVALUACIÓN – TRABAJO FINAL DE GRADO

DATOS DEL TRABAJO	
NOMBRE Y APELLIDOS DEL ESTUDIANTE	Nick Soare Stanciu
NOMBRE DEL ÀREA DE TFG	Videojuegos (Videogames)
NOMBRE DEL PROGRAMA	Possession: Demonic Pact
TÍTULO DEL TRABAJO	Possession: Demonic Pact
PALABRAS CLAVE (máx. 3) <i>(Elige las palabras que identifican mejor tu trabajo final)</i>	Adventure, Horror, Gothic
FECHA	15/01/2023

		C-	C+	B	A
		No llega al mínimo	Mínimo exigible	Deseable	Excelencia
ENTREGA	INDICADOR				
MEMORIA DEL TRABAJO	El plan de proyecto tiene unos objetivos adecuados, claros y concretos y una planificación apropiada del trabajo a hacer.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Se identifican los aspectos relevantes del problema a resolver y de la solución deseada.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Se escogen y utilizan las herramientas TIC adecuadas en cada momento (planificación, desarrollo y presentación). .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	Se desarrolla la solución elegida siguiendo los criterios, normativas y buenas prácticas propias del área del TFG.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	La memoria del trabajo está redactada de forma correcta, clara y sintética y sigue la estructura predeterminada. Incluye el abstract en inglés.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PRODUCTO /RESULTADO (que puede estar incluido en la memoria)	Se logra un producto final de calidad , que responde a los objetivos iniciales con un grado de dificultad razonable de acuerdo con los criterios propios del área de TFG.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PRESENTACIÓN	La presentación de los resultados del trabajo es visual, concisa y amena.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

VALORACIÓN FINAL DEL TRABAJO (Comentarios detallados)

PLAN DE TRABAJO (Definición de los objetivos, plan de trabajo, ...)

Considero que en general se ha seguido correctamente el plan de trabajo definido inicialmente. Los objetivos principales han sido alcanzados e incluso se han implementado algunos objetivos secundarios, ejecutando en plan satisfactoriamente utilizando las herramientas TIC adecuadas e identificando los aspectos relevantes del proyecto propuesto al inicio del trabajo. Finalmente se ha entregado un producto final de calidad.

DESARROLLO DEL TRABAJO (Seguimiento del proyecto, revisión periódica de la planificación, justificación de los cambios, progresión del trabajo, incorporación de correcciones y sugerencias recibidas, ...)

Para desarrollar este proyecto se ha utilizado una metodología incremental (AGILE), centrándose en la implementación de pequeñas versiones del juego con funcionalidades limitadas. Esto implica la implementación continua de mejoras en cada fase del desarrollo, implementando cada objetivo uno por uno, hasta la última versión que incluye toda la lógica completa del videojuego, tal como se ha definido en la planificación de los objetivos principales. Esta metodología ofrece la posibilidad de poder, en un futuro, tener la facilidad de expandir el abasto del proyecto en una fecha posterior, pidiendo mejorar y/o añadir funcionalidades en versiones posteriores a la entregada.

Teniendo como objetivo la fecha límite de la entrega, cada entregable PEC (Practica Evaluación Continua) se ha tratado como un SPRINT de la metodología AGILE con el objetivo de entregar una versión jugable al final de cada entrega (excepto la PEC 1, que principalmente consistía en la planificación y definición del proyecto y sus objetivos).

A parte de las entregas principales (PEC), se han ido generado varias subversiones que se han ido subiendo al repositorio con cambios menores, que se han ido implementando entre una entrega PEC y otra, con el objetivo de tener controlado todas las versiones del código y los cambios que aporta cada una.

Se ha realizado un seguimiento continuo de este proyecto durante toda la duración del semestre, donde en cada entrega PEC se ha ido informando minuciosamente el avance del objetivo, junto a las dificultades, cambios y toma de decisiones sobre cada problema encontrado. Asimismo, se han ido resolviendo cada bug, corrección, mejora y sugerencia del tutor, implementándolo todo en la próxima versión subid al repositorio.

MEMORIA (Estructura, organización, contenido, redactado, presentación, longitud, abstract en inglés,...)

Enlace al documento de la memoria:

PRODUCTO (Calidad, grado de logro de los objetivos, dificultad, documentación y manuales)

Enlace al repositorio:

Enlace a los binarios:

PRESENTACIÓN (Capacidad de síntesis, aspectos visuales, longitud, redactado, ...)

Enlace al video de la defensa (MP4 en Google Drive):

Enlace al video de la defensa (Repositorio):