# Metodología

El presente proyecto cuenta con varios apartados bien diferenciados entre si donde algunas fases son de análisis e investigación y en otras es implementación y creación de contenidos, por lo tanto es difícil nombrar una metodología que se adapte a todo el proyecto.

Para suplir este déficit se van a implementar diferentes metodologías o formas de trabajar para cada una de las partes que componen el trabajo. Si bien se contará con una metodología común para todo el proyecto para llevar la gestión de tiempos y de las funciones propias de la administración.

## Metodología de trabajo en general.

Para las tareas de organización y administración del trabajo se va seguir una metodología por tiempos, prioridades e importancia con una **pila de tareas** que nos va indicar que tareas debemos realizar en cada momento y cuál es la siguiente a realizar. Al comienzo del proyecto se han delimitado todas las tareas que hay que realizar para completarlo, justo a esta delimitación cada una de ellas cuenta con su tiempo de aproximado de realización, su prioridad y su escala de importancia.

**El tiempo aproximado de realización**  va medir el tiempo que debido a una análisis previo de la tarea en cuestión se ha determinado se va tardar en completar la misma. Este campo va servir para posteriormente comprobar si el análisis previo de los tiempos de las tareas se hizo correctamente, así como para realizar las mediciones de las desviaciones de tiempos de los distintos apartados del proyecto.   
Estos tiempos no son tiempos fijos ya que al ser un trabajo en el a priori mucha de la tecnología que se va usar se desconoce dar un tiempo aproximado a la realización de las tareas sería tremendamente osado y daría lugar a desviaciones muy grandes, por lo que estas estimación se van a ir realizando conforme se tengan datos más o menos fiables de los tiempos que se va tardar en realizar dicha tarea. Por lo tanto la tabla de tiempos va ser dinámica y va estar evolucionando junto con el proyecto.

**La escala de importancia** mide la importancia de la tarea dentro del proyecto. Da una visión de la tarea en relación a las demás y al proyecto. Esta escala sirve para delimitar las partes del proyecto y/o tareas que resultan fundamentales para el mismo y sin las cuales el mismo pierde razón de ser y aquellas que tienen carácter más accesorio o secundario. Dentro de esta escala de creación ad hoc para el proyecto se ha establecido los siguientes niveles:

1. ***Imprescindible:*** *Con este grado de la escala indicamos aquellas tareas o partes del proyecto sin los cuales el mismo pierde su razón de ser, por lo tanto prevalecen sobre todas las demás y si no se realizan el proyecto no puede continuar. Son las primeras que se deben desarrollar y sin ellas completadas el proyecto se considerará a todos los efectos inconcluso. La característica principal de este tipo de tareas y que sirve para identificarlas es que tienen valor por si mismas pueden ser entendidas sin necesidad del resto.*
2. ***Muy importantes:*** *Las tareas dentro de esta escala son necesarias para que el mismo se pueda entender, sin ellas el trabajo carecerá en parte de sentido y quedará incompleto. Son casi tan importantes como las Imprescindibles pero necesitan de estas para ser entendidas.*
3. ***Secundarias:*** *Aquí se trata de elementos del proyecto que ayudan y complementan a las anteriores pero sin ellas el proyecto puede ser entendido. Incluyen elementos que dan más sentido y refuerzan los análisis y/o desarrollos realizados en las tareas Imprescindible y Muy Importantes. Un ejemplo claro de este tipo de apartados podría ser el aumentar el número de motores gráficos a analizar, el número de ejemplos de juegos analizados o el número de funciones recurrentes del manual de uso de Game Maker.*
4. ***Accesorias:*** *Esta categoría trata de aquellas tareas que no son propias del proyecto, ni complementan a las anteriores sino que son tareas que sirven a modo de anexos o complementos para dotar al conjunto de una serie de elementos a su alrededor. Por ejemplo la inclusión de juegos o proyectos anexos de Game Maker o la realización de una recopilación accesoria de manuales, cursos y videos para aprender a programar con el tipo de programas que son objeto de estudio son tareas de este tipo.*

***CATEGORIA EXTRAORDINARIA: ADMINISTRATIVAS:*** *Existen tareas que no forman parte del proyecto en sí, son partes administrativas, propias de la estructura o del formato seguido para la realización del mismo. Además el carácter institucional e educativo implica ciertas partes que hay cumplimentar necesariamente. Se trata de una categoría excepcional ya que esta fuera de las propias y/o accesorias del trabajo y no se puede establecer una jerarquía de realización con el resto. En general este tipo de tareas se deben realizar en el momento que se tengan los datos necesarios para realizarlas prevaleciendo sobre el resto.*

**La prioridad** va dar información de la importancia de la tarea dentro de la escala de importancia del punto anterior en el momento actual del proyecto. Una tarea con prioridad alta va ser clave para que el trabajo pueda continuar y por lo tanto tiene prevalencia sobre otras tareas con menor prioridad (siempre qué se encuentren dentro del mismo grado de la escala de importancia).