

Presentación del reto

Reto 01 - Empresa de desarrollo de videojuegos



Fons Social Europeu

L'FSE inverteix en el teu futur

Organización: 5 personas.



Autores: Sergi García Barea

Actualizado Octubre 2024

1. DESARROLLO DEL RETO

1.1 Plantear e identificar reto:

Explicación del reto:

Una conocida multinacional de desarrollo de videojuegos, “SerraGames” ha creado en Valencia un nuevo equipo de trabajo para desarrollar dos nuevos juegos en su catálogo y testearlos.

Para poner en marcha el sistema, están buscando un equipo de expertos en administración, joven, con ganas, ilusión y saber hacer.

Vosotros entráis en ese perfil y os han encargado poner en marcha todo el sistema para cuando los desarrolladores y testers lleguen, puedan ponerse a trabajar de inmediato.

La multinacional “SerraGames” se destaca por confiar mucho en sus trabajadores y os va a dar total libertad para poner en marcha el sistema de trabajo colaborativo.

La única información que os han transmitido es la siguiente:

- En el nuevo estudio que van a crear en España estarán los siguientes equipos:
 - Estudio de desarrollo “Homer”.
 - Con computadoras de trabajo “HOMER01” y “HOMER02”.
 - Trabajando el juego “La leyenda del Serra” y “Super Serra World”.
 - Estudio de desarrollo “Lisa”.
 - Con computadoras de trabajo “LISA01” y “LISA02”.
 - Trabajando en los juegos “La leyenda del Serra” y “Serra Quest”.
 - Equipo de testeo “Bart”.
 - Con computadoras de trabajo “BART01”.
 - **Nota: si se justifica, se podría solicitar la compra de alguna computadora extra para la realización del reto.**
- Se debe explicar como se propone a los equipos de desarrollo gestionar los distintos directorios y ficheros de trabajo.
- Todos los datos deberán estar en servidores locales, no en la nube (para evitar espionaje industrial).
- El equipo “Homer” y “Lisa” está desarrollando juegos para Windows y necesita sistemas Windows para trabajar. Deberán tener software de base instalado para poder trabajar con Python 3 (Visual Studio Code, Python 3 y otro software que queráis).
- Tanto el equipo de desarrollo “Homer” como el equipo “Lisa” necesitará un lugar de trabajo que cumpla lo siguiente:
 - Cada juego debe tener un directorio compartido, accesible desde los equipos de los estudios de desarrollo indicados.
 - Los miembros de los equipos de testeo no deben acceder a estos directorios.
 - El/los estudios que trabajan en un juego, deben poder leer y escribir en esas carpetas de juegos. Sin embargo, los estudios que no trabajan en el juego, deben solo poder leer.
- En ocasiones, los miembros del equipo “Lisa”, que tienen más experiencia en el desarrollo de videojuegos, podrán acceder a elementos del equipo de trabajo “Homer” para echarles una mano con software de asistencia remota.
- El equipo de los tester (“Bart”) debe ser Ubuntu Linux.
- Debe existir un servidor donde los miembros de un estudio que están trabajando en un juego, puedan colgar el videojuego para su descarga por parte de los testers.
- Los distintos equipos deben acceder a sus datos de forma más transparente y sencilla posible (es decir, aparecerán los ficheros en un directorio sin “hacer nada” o haciendo lo menos posible) para que se centren en desarrollar el juego.

-
- Además, donde estén alojados tanto el trabajo de los equipos de desarrollo como los del videojuego, deberá de forma automática hacerse una copia de seguridad cada día a las 20:00.
 - La copia de seguridad deberá almacenarse en otro equipo distinto del servidor, por seguridad ante la pérdida de datos.
 - La copia de seguridad deberá tener además algún respaldo físico, tipo RAID 1 o RAID 5, según valore el equipo.
 - Se debe también preparar manuales de:
 - Como utilizar el sistema, para la gente que vaya a trabajar como desarrollador.
 - Un manual técnico para documentar que se ha realizado a nivel técnico, para servir de guía al personal técnico que lo mantenga en el futuro.
 - Unas FAQ (Frequently Asked Questions) con problemas técnicos típicos que puedan encontrarse el personal técnico que gestione el sistema creado.
 - Documentar todo el proceso, ya que en el caso de ser exitoso, quieren implantarlo en el resto de sedes que tienen por todo el mundo.
 - **Se valorará cualquier medida sensata que se aplique en la realización del reto, aunque no haya sido pedida de manera explícita.**

1.2 Crear y activar equipo:

Creación de equipo: el profesor generará el equipo aleatoriamente. Será de 5 miembros.

1.3 Ejecutar acciones

En esta fase se generará el material solicitado para el reto.

A lo largo de esta fase, se realizarán, además de los controles de planificación definidos en el punto anterior, las acciones para resolver el reto y generar los ficheros y manuales necesarios.

A entregar:

- Es imprescindible que se cree un manual de usuario práctico, videos, etc. para que aquellos trabajadores que usen el sistema puedan entender como funciona lo antes posible.
- También es imprescindible crear una documentación técnica de que se ha creado, así como las FAQ de resolución de problemas para personal técnico que en el futuro pueda mantenerse el sistema.
- Solución al reto planteado. Debe mostrarse el funcionamiento al profesorado y deben entregarse toda la documentación generada (ficheros, manuales, etc.), demostración del funcionamiento, etc. tal como se entregaría a la empresa.
- Se debe preparar una exposición en formato Pechakucha (20 diapositivas, 20 segundos por diapositiva) explicando como se ha realizado el reto.

La fecha de entrega de este reto será el martes 5 de noviembre de 2024.

La exposición de los trabajos se realizará el miércoles 6 de noviembre de 2024.

2. EVALUACIÓN DE RESULTADOS

2.1. Calificación obtenida

La evaluación de los resultados se realizará tanto a nivel de equipo como individual. El resultado de la evaluación de este primer Reto no tendrá reflejo en las calificaciones. En sucesivos Retos la evaluación tendrá un reparto de pesos igual o parecido al siguiente:

- EVALUACIÓN A NIVEL DE EQUIPO

-
- Resultados técnicos del equipo (65%)
 - El profesorado evaluará el desarrollo del trabajo a lo largo del reto (65%)
 - EVALUACIÓN A NIVEL INDIVIDUAL
 - Competencias transversales (35%)
 - Cada miembro es evaluado por el resto de miembros del equipo (10%)
 - El profesorado evaluará a cada alumno/a (20%)

Consideraciones finales:

- Cada alumno debe aprobar tanto la evaluación grupal como la evaluación individual para aprobar el reto. Si no se aprueba alguna de ellas, no podrá obtener una nota superior a 3.
- El alumnado que tenga un 15% o más de faltas injustificadas durante el reto, no podrá obtener una nota superior a 3.
- El alumnado que incumpla gravemente normas referidas al trabajo en equipo (buen clima, copia, etc.) podrá perder el derecho a evaluación continua.

NOTA: La evaluación que el profesorado realizará respecto de las competencias transversales será realizada basándonos en las evidencias recogidas con relación a: faltas de asistencias, conductas inadecuadas, buenas prácticas, puntualidad, trabajo en equipo, implicación y compromiso.

2.2. Prueba de validación

Para toda la gente que haya obtenido una nota superior a 3 con lo indicado en el apartado 2.1, deberá pasar a una prueba de validación de transmisión de contenidos.

El profesorado plantea una prueba escrita para comprobar que cada individuo ha obtenido los conocimientos esperados en el reto. La prueba tendrá una valoración de APTO/NO APTO.

Una vez obtenida esta calificación:

- **APTO:** en el caso de superar esta prueba, se validará la nota del reto.
- **NO APTO:** en este caso, el alumno tendrá una última oportunidad de validar la nota del reto, demostrando sus conocimientos del reto en una entrevista personal con el profesorado. Si supera esta entrevista personal, validará la nota del reto. En caso contrario, no podrá obtener una nota superior a 3.