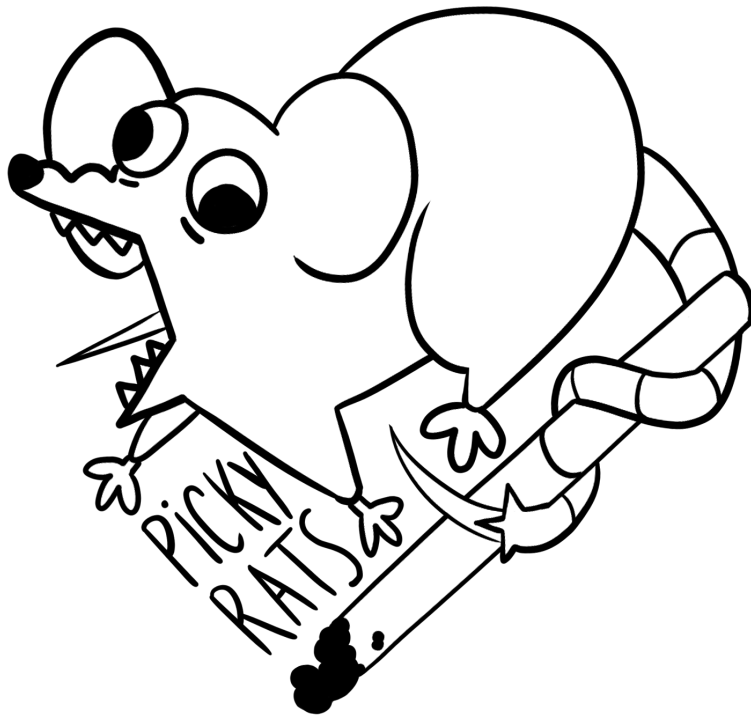


PRODUCTION PLAN

Projecte 2 - Picky Rats
2023/24



ÍNDICE

1.GANTT CHART.....	2
2.MIEMBROS DEL EQUIPO.....	3
3.ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURACIÓN DE CARPETAS.....	4
4.MILESTONES.....	6
CONCEPT DISCOVERY 24/03/2023.....	6
VERTICAL SLICE 16/04/2024.....	6
ALPHA 14/05/2024.....	7
GOLD 12/06/2024.....	7
5.SCRUM.....	8
SG1- NARRATIVA.....	8
SG2-MAIN CHARACTERS.....	8
SG3-ENEMIES.....	8
SG4-NPC's.....	8
SG5-ARTE.....	9
SG6-UI.....	9
SG7-AUDIO.....	9
SG8-GAMEPLAY MECHANICS.....	9
SG9-LEVEL DESIGN.....	9
SG10- TDD.....	9
6.COMUNICACIÓN.....	10
7.RISK AND CONTINGENCY LIST.....	12
RIESGOS TÉCNICOS.....	12
RIESGOS PERSONALES.....	12
8.REUNIONES.....	13
9.FACILITIES.....	14
STUDENTS FACILITIES.....	14
UNIVERSITY FACILITIES.....	14
10.ÍNDICE DE FOTOS.....	15

1.GANTT CHART

El siguiente diagrama de Gantt muestra el calendario previsto para la producción del proyecto, proporcionando una visión clara de la distribución de tareas que se ha llevado a cabo a lo largo del desarrollo.

En primer lugar, se ha creado un Excel con integración de fórmulas para organizar automáticamente el contenido del Gantt Chart. De este modo, permite un control eficiente de los grupos, tipos, estados y fechas de las tareas. Además, durante el desarrollo del proyecto, es posible actualizarlo fácilmente según nuestras necesidades de manera visual.

En cuanto al diagrama, este muestra las fechas de inicio y finalización de cada tarea, así como la duración total de cada fase. Adicionalmente, las tareas están organizadas en orden cronológico y se han incluido las entregas en este. Cabe resaltar que cada tarea tiene especificado el grupo de trabajo al que le corresponde realizarla, incluyendo sección de Code, Design of Art. Consecuentemente, las tareas se irán actualizando con el “Drop Down” de STATUS, dependiendo si es una tarea Not Started, In Progress o Finished. No obstante, este documento no incluye las tareas de la sección de Arte, dado que se desconocen las fechas de entrega.

PROJECT		TEAM		START DATE																			
PROJECT II		PICKY RATS		Wednesday, February 21, 2022																			
TASKS	TASK O TYPE	STATUS	START DATE	END DATE	DAYS	Wk 1	Wk 2	Wk 3	Wk 4	Wk 5	Wk 6	Wk 7	Wk 8	Wk 9	Wk 10	Wk 11	Wk 12	Wk 13	Wk 14	Wk 15	Wk 16	Wk 17	Wk 18
						2/21	2/28	3/6	3/13	3/20	3/27	4/3	4/10	4/17	4/24	5/1	5/8	5/15	5/22	5/29	6/5	6/12	6/19
CONCEPT DISCOVERY																							
Project Website	SG1	Code	In Progress	03/12/24	03/23/24	9																	
Game Design Document (GDD)	SG1	Design	In Progress	02/21/24	03/23/24	23																	
Technical Design Document (TDD)	SG1	Code	In Progress	03/06/24	03/23/24	13																	
Production Plan	SG1	Design	Not Started	02/21/24	03/23/24	23																	
Pitch Presentation	SG1	Design	Not Started	03/20/24	03/30/24	8																	
Autorship Document	SG1	Design	In Progress	02/21/24	03/23/24	23																	
VERTICAL SLICE																							
Player	SG1	Code	Not Started	03/25/24	04/14/24	15																	
Main menu	SG1	Code	Not Started	04/01/24	04/14/24	10																	
Scenes	SG1	Code	Not Started	04/01/24	04/16/24	12																	
Gameplay	SG1	Code	Not Started	04/08/24	04/16/24	7																	
Enemies	SG1	Code	Not Started	04/08/24	04/16/24	7																	
Combat System	SG1	Code	Not Started	04/08/24	04/16/24	7																	
ALPHA																							
Fix last release issues	SG1	Code	Not Started	04/17/24	04/23/24	5																	
Gameplay implementations	SG1	Code	Not Started	04/17/24	05/20/24	24																	
Option Menu	SG1	Code	Not Started	05/06/24	05/15/24	8																	
UI	SG1	Code	Not Started	05/06/24	05/15/24	8																	
Stats menu	SG1	Code	Not Started	05/06/24	05/20/24	11																	
Ending Screen	SG1	Code	Not Started	05/06/24	05/20/24	11																	
Audio	SG1	Code	Not Started	05/13/24	05/20/24	6																	
GOLD																							
Fix last release issues	SG1	Code	Not Started	05/21/24	05/29/24	7																	
Particle System	SG1	Code	Not Started	05/21/24	06/12/24	17																	
Gamepad	SG1	Code	Not Started	05/29/24	06/12/24	11																	
UI Animations	SG1	Code	Not Started	05/29/24	06/12/24	11																	
Update Webpage	SG1	Code	Not Started	06/10/24	06/12/24	3																	
Game Trailer	SG1	Code	Not Started	06/10/24	06/12/24	3																	

Gantt Chart

2.MIEMBROS DEL EQUIPO

CODE		
Guillem Alqueza Mayench	guillem.alqueza@estudiantat.upc.edu	guillemalqueza
Sergio Fernandez Contreras	sergio.fernandez.contreras@estudiantat.upc.edu	Serfercont
Rodrigo Álvarez Moizé	rodrigo.alvarez.moize@estudiantat.upc.edu	Rodrigomoize
Adrià Roger Juanola	adria.roger@estudiantat.upc.edu	Adri1714
Izan Sánchez Lozano	izan.sanchez.lozano@estudiantat.upc.edu	izansl
DESIGN		
Miguel Iglesias Abarca	miguel.iglesias@estudiantat.upc.edu	MiguellglesiasAbarca
Pau Blanco Valle	pau.blanco.valle@estudiantat.upc.edu	PauloWhite2004
Lluc Cid i Bernal	lluc.cid@estudiantat.upc.edu	Llucib
Carlos González Subirón	carlos.gonzalez.subiron@estudiantat.upc.edu	gosu00
Miguel Turmo Palau	miguel.turmo@estudiantat.upc.edu	miguelturmo
ART		
Mireia Pérez Toribio	mireia.perez.toribio@estudiantat.upc.edu	mirept
Aamna Noor Syed Shahzadi	aamna.noor.syed@estudiantat.upc.edu	NoorSyed2568
Pau Almendrote Matamoros	pau.almendrote@estudiantat.upc.edu	ShrekReligion
Jason Cardona Carvajal	jason.cardona@estudiantat.upc.edu	jASoNLas3
Jiaxue Ji	jiaxue.ji@estudiantat.upc.edu	Jia0209
Norma Latorre Cuberes	norma.latorre@estudiantat.upc.edu	normalatorre
Laia Gombau Deosdad	laia.gombau@estudiantat.upc.edu	laiagd
Guillem Rodríguez Vilanova	guillem.rodriguez.vilanova@estudiantat.upc.edu	Guillemrv6

Tabla de miembros

3.ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURACIÓN DE CARPETAS

Este apartado señala la distribución de archivos dentro de la base de datos Drive.

Teniendo en cuenta que el objetivo principal ha sido desarrollar un sistema de carpetas ordenado y de fácil acceso, de esta manera todo el mundo puede aportar cosas, crear documentos y estar al tanto de todas las tareas que se realizan.

Las carpetas estarán escritas en mayúsculas y los archivos en minúsculas.La estructura es la siguiente:

- **1.PROYECTO II**
Carpeta general del proyecto
 - **1.LEADS**
Carpeta para leads
 - **Asistencia Reuniones**
Archivo para mantener un registro de asistencia en las reuniones.
 - **2.CODE**
Carpeta para los miembros de code, donde podrán meter scripts y archivos definitivos.
 - **3.ART**
Carpeta para los miembros de arte, donde podrán meter concepts y archivos definitivos.
 - **4.DESIGN**
Carpeta para los miembros de diseño, donde podrán meter concepts y archivos definitivos.
 - **5.SG**
Carpeta para todos los miembros del proyecto, donde podrán trabajar, crear documentos y usar para trabajos provisionales.
 - **0.CONCEPT DISCOVERY**
Carpeta de la primera entrega
 - **FOTOS WEB**
Carpeta donde se suben las fotos de los integrantes del equipo, para la web.
 - **SG1-NARRATIVA**
Carpeta del scrum group de narrativa
 - **SG2-MAIN CHARACTERS**
Carpeta del scrum group de main characters
 - **SG3-ENEMIES**
Carpeta del scrum group de enemigos
 - **SG4-NPC'S**
Carpeta del scrum group de NPC's
 - **SG5-ARTE**
Carpeta del scrum group de arte
 - **SG6-UI**
Carpeta del scrum group

- **SG7-SONIDO**
Carpeta del scrum group de Sonido
 - **SG8-GAMEPLAY MECHANICS**
Carpeta del scrum group de Gameplay Mechanics
 - **SG9-LEVEL DESIGN**
Carpeta del scrum group level design
 - **SG10-TDD**
Carpeta del scrum group de que desarrolla el TDD
 - **0.Assignment01_Concept_Discovery_v2.pdf**
Archivo pdf donde se especifica la entrega actual
 - **1.Gdd**
Documento de google donde se desarrolla el GDD
 - **2.Tdd**
Documento de google donde se desarrolla el TDD
 - **3.Autorship Document**
Hoja de cálculo donde se especifica qué tareas se han hecho
 - **4.Sg groups**
Hoja de cálculo donde se especifican los grupos de trabajo de los scrum groups
 - **5.Sg tasks**
Documento de google donde se especifican las tareas que debe realizar cada scrum group.
 - **Acta Reunion conjunta**
Documento donde se describen los temas de los que se ha hablado en la reunión y las tareas que se deberían realizar para la siguiente semana.
 - **Production Plan**
Documento donde se describen todos los aspectos de la producción y organización del proyecto.
 - **Sg preferences**
Documento de texto donde se da la opción de elegir por preferencias en qué scrum group les gustaría trabajar.
- **0.Calendario**
Documento donde se puede ver las entregas que hay que realizar.
 - **1.Horario Semanal**
Documento donde se especifican las reuniones semanales del equipo y los scrum groups.
 - **2.Dades Equip**
Documento que recoge toda la información básica de los integrantes del equipo.
 - **3.Gantt Chart**

4.MILESTONES

En el proyecto hay un total de 4 milestones a entregar. En cada sección se nos pide una serie de documentos y actualizaciones del código.

Los milestones son los siguientes:

CONCEPT DISCOVERY 24/03/2023

- Project website(link)
- Game Design Document (GDD)
- Technical Design Document (TDD)
- Production Plan
- Pitch Presentation
- Document describing the authorship of the document and the level of contribution

VERTICAL SLICE 16/04/2024

- GOD mode(F10)
- Turn-based battle system
- Team logo
- Sound FX characteristic for the logo
- Game title
- Game SAVE/LOAD
- Sound FX characteristic for the title appearing
- Music track specific for the screen
- Main game menu
- AUDIO: Buttons/controls fx feedback sounds
- Implement a TOWN map with at least 3 locations
- Implement at least **2 Playable Characters**
- Implement at least **8 NPC Characters**
- Implement at least **4 Dialogs**
- INPUTS: Keyboard/Gamepad inputs supported
- PAUSE menu available on pause
- Music track specific for the screen
- Music effects fade-in/fade-out
- Implement a minimal menu to choose next player actions.

ALPHA 14/05/2024

- Implement a minimal menu to choose next player actions.
- Screens and battle transitions
- All controls must support multiple states: NORMAL, HOVER/SELECTED, PRESSED, DISABLED
- GitHub Actions automated builds
- Assets/Resources loaded from one or multiple ZIP files
- Animated logo in/out
- Title animation with easings
- Basic game config options implemented with custom font
- OPTION: GRAPHICS: Full Screen mode selection
- OPTION: GRAPHICS: VSync enabled
- OPTION: AUDIO: Music volume slider
- OPTION: AUDIO: Fx sounds volume slider
- Sound feedback for buttons and sliders
- Music track specific for the screen
- Implement a DUNGEON map with at least 3 map-puzzles to solve
- Implement at least ****6 Types of Items**** to collect
- Implement at least ****3 Quests****
- Minimum of 10 fx game sounds implemented
- Implement a minimal menu system: ****Characters Stats****, ****Inventory Items****
- Sound feedback for menus controls
- Minimum of 10 fx player/enemies sounds implemented
- Music track specific for the screen
- Custom background with victory/lose messages
- Music track specific for the screen

GOLD 12/06/2024

- Game must be completely playable with a gamepad
- All menus must be animated
- Use GitHub Pages with some customization for the game
- A short trailer
- Game should come on an installer.
- Animated main menu
- Animated options menu
- Animated pause menu
- Sound feedback for the interface elements
- Allow basic Items selection and usage (HP/MP items)
- Animated stats/inventory menu
- Sound feedback for buttons and other controls
- Implement at least ****3 Particle Systems****
- Animated battle menu
- Minimal menu to CONTINUE or RETURN to TITLE
- In/out animations
- Sounds for messages and animations

5.SCRUM

El proyecto se ha realizado con la metodología Scrum, que es un marco de trabajo ágil para la gestión de proyectos que se basa en la colaboración, la entrega incremental y la mejora continua.

Se han establecido diferentes grupos de trabajo con mínimo un integrante de cada departamento. El objetivo es conseguir que todos los participantes del proyecto formen parte del desarrollo, puedan participar y aportar ideas en todo momento.

Cada grupo tiene un Scrum Master que se encargará de organizar al grupo y repartir las tareas.

Todos los grupos presentan el trabajo realizado durante la semana cada miércoles en la reunión presencial y después de esta realizan una reunión de grupo para desarrollar los nuevos objetivos de la semana y repartir las tareas entre los miembros.

A continuación se muestra una tabla con los Scrum Groups actuales:

SG1- NARRATIVA

Scrum master: Lluc Cid

Integrantes:Aamna Noor, Guillem Alqueza, Izan Sánchez, Mireia Pérez, Miguel Iglesias,Pau Blanco

Desarrollan la historia del juego, definen la cantidad de personajes y los eventos que habrá.

SG2-MAIN CHARACTERS

Scrum master: Lluc Cid

Integrantes:Guillem Alqueza, Adrià Roger, Guillem Rodríguez, Mireia Pérez, Laia Gombau, Pau Blanco, Aamna Noor

Diseñan y crean los personajes principales del juego, incluyendo su apariencia, personalidad y habilidades.

SG3-ENEMIES

Scrum master: Izan Sánchez

Integrantes:Miguel Iglesias, Miguel Turmo, Aamna Noor, Noma Latorre, Rodrigo Álvarez

Diseñan y crean los enemigos del juego, incluyendo su apariencia, comportamiento y habilidades.

SG4-NPC's

Scrum master: Carlos González

Integrantes:Sergio Fernández, Jiaxue Ji, Jason Cardona, Mireia Pérez

Diseñan y crean los personajes no jugables del juego, incluyendo su apariencia, personalidad y diálogos.

SG5-ARTE

Scrum master: Mireia Pérez

Integrantes: Guillem Rodríguez, Laia Gombau, Aamna Noor, Norma Latorre, Jiaxue Ji, Jason Cardona, Pau Almendrote

Definen el aspecto visual y mood del juego, crean y diseñan los elementos visuales del juego, como personajes, escenarios, objetos y efectos visuales.

SG6-UI

Scrum master: Guillem Rodríguez

Integrantes: Carlos González, Sergio Fernández, Norma Latorre, Mireia Pérez

Diseñan y crean la interfaz del usuario de juego, incluyendo menús, HUD y otros elementos.

SG7-AUDIO

Scrum master: Pau Almendrote

Integrantes: Pau Blanco, Aamna Noor

Buscan y crean todos los elementos de audio del juego, como música, efectos de sonido y diálogos.

SG8-GAMEPLAY MECHANICS

Scrum master: Guillem Alqueza

Integrantes: Miguel Turmo, Rodrigo Álvarez, Carlos González

Diseñan e implementan mecánicas de juego, como movimiento, combate, interacción con el entorno y resolución de puzzles.

SG9-LEVEL DESIGN

Scrum master: Miguel Iglesias

Integrantes: Miguel Turmo, Rodrigo Álvarez, Jiaxue Ji, Pau Almendrote

Diseñan y crean los niveles del juego, incluyendo la disposición de los elementos, los enemigos y los objetivos.

SG10- TDD

Scrum master: Sergio Fernández

Integrantes: Adrià Roger, Carlos González

Diseñan y redactan el documento técnico.

En el documento SG Task se redactan las tareas a realizar de manera detallada. De esta manera siempre se tiene una guía para saber qué trabajo se debe entregar y presentar.

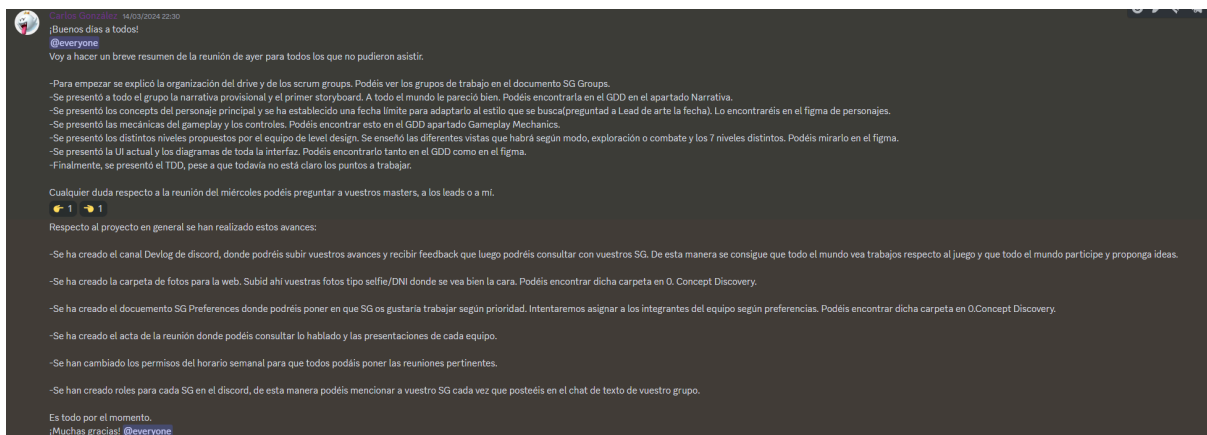
6.COMUNICACIÓN

La vía principal de comunicación será WhatsApp, el cual proporciona una comunicación rápida y directa a los 18 integrantes del equipo.

En el chat de texto se priorizarán los mensajes sobre tareas, reuniones y otros temas relacionados con el proyecto.

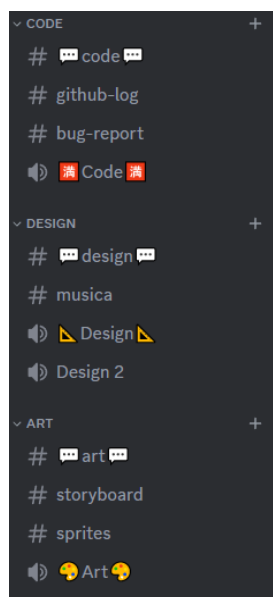
También se dispone de un servidor de Discord, donde principalmente se realizan las reuniones online de Scrum groups y se trabaja en el desarrollo.

El servidor dispone de apartado de Announcements, donde se van enviando de una manera más detallada todos los avances del proyecto.



Ejemplo de un post en el canal Announcements

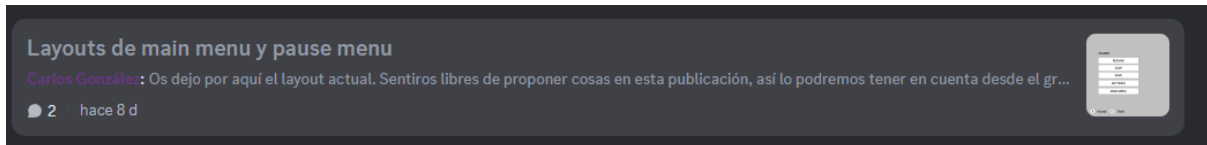
Cada departamento tiene su canal de voz y su canal de texto.



Canales de Code, Design y Arte

Se dispone de un apartado de Devblog donde cada miembro del equipo puede subir archivos de desarrollo en proceso, para enseñarlo al resto del grupo y pedir feedback.

Por último, cada grupo tiene su apartado para subir avances que estén relacionados con su Scrum Group.



Ejemplo de una publicación en Devlog

7.RISK AND CONTINGENCY LIST

Documento que identifica los posibles riesgos que pueden afectar al desarrollo del proyecto y las medidas que se tomarán para mitigarlos.

RIESGOS TÉCNICOS

Errores de software, problemas de hardware, dificultades con las herramientas de desarrollo y otros problemas similares.

RIESGOS PERSONALES

Problemas personales, baja productividad y otros problemas similares.

RISK	CONTINGENCY
Un miembro no puede asistir a una reunión	Se comunica al equipo de leads y este revisa el acta de la reunión para estar informado de los contenidos que se han tratado.
Un miembro carece de disponibilidad para trabajar	Se tiene en cuenta y se adapta su trabajo respecto a su disponibilidad
Falta de tiempo para completar una tarea	Se reestructura el trabajo y se añade otro miembro para apoyar a la finalización de la tarea
Miembro no participa	Se contacta con el profesor y se le explica la situación detalladamente
Complicación con implementación de código/arte	Se buscan alternativas para abastecer esa necesidad
Miembro deja el proyecto	Se reorganiza el equipo y se plantea la posibilidad de cambiar algún rol
Las entregas de assets van con retraso	Se consulta al profesor y se trabaja con assets simples
Entregas poco claras	Se consulta al profesor
Falta de financiación	Trabajar de gratis
Localización de un bug	Avisar al lead de code y establecer una persona para solucionarlo
Expectativas poco realistas	Se reducirá la cantidad de contenido para poder llegar a las entregas.
Falta de comunicación	Reuniones semanales
Estructura de carpetas confusa	Reestructuración de la organización

8.REUNIONES

Para mantener una correcta comunicación entre el equipo se harán reuniones semanales presenciales cada miércoles de 12:30 a 14:30.

Estas son las fechas de las reuniones que se plantea realizar.

Marzo	Abril	Mayo	Junio
	Miércoles 3	Miercoles 1	Miercoles 5
	Miercoles 10	Miercoles 8	
Miércoles 13	Miércoles 17	Miércoles 15	
Miércoles 20	Miércoles 24	Miercoles 22	
		Miércoles 29	

Tabla con las reuniones semanales

Para cada reunión se crea un acta donde se describirán los temas tratados y las tareas que se deberán priorizar para la siguiente semana.

Cada scrum group deberá presentar el trabajo realizado durante la semana.

Se pide una breve presentación de 15 min explicando las tareas realizadas, los problemas que se han ido encontrando, etc.

Asimismo cada grupo deberá tener informado al lead correspondiente para que en todo momento sepa cómo avanza el proyecto, qué aspectos hay que focalizar y qué tareas se deberían hacer para la siguiente semana.

Los grupos también deberán tener la información correctamente redactada en los documentos correspondientes antes de la reunión.

Después de una presentación se valora entre todo el equipo la propuesta y se modifica si es necesario.

Estas reuniones no solo están pensadas para informar al grupo sino que también tienen como objetivo unir al equipo.

En cada reunión habrá un secretario que se encargará de redactar brevemente los contenidos de esta, con el objetivo de que todo quede plasmado en un documento y se pueda acceder y recordar con facilidad.

Si algún miembro no pudiera asistir siempre puede repasar el contenido en el acta.

La asistencia a las reuniones quedará registrada.

9.FACILITIES

Para la realización del proyecto se ha usado una serie de equipamiento propio y licencias de programas. Asimismo también se ha tenido a disposición material de la universidad.

STUDENTS FACILITIES

Equipamiento	Cantidad	Precio
PC Torre	14	1000€
Portátiles	13	1000€
Licencias de photoshop	18	26,43€/mes
Licencia Visual Studio	10	0€
Licencia Toon Boom Harmony(Versión prueba)	11	0€

Tabla de students facilities

UNIVERSITY FACILITIES

Google Workspace	18	0€
PC Torre	18	800€
Portátiles	18	1000€
Tabletas Gráficas Cintiq	18	900€
Gamepads	18	30€
Suite Adobe	18	5.940€
Licencia Toon Boom Harmony Premium	18	6.912€
Profesores	4	6000€
Fuentes de agua	3	0€
Lavabos	4	0€
Salas de reunion	1	0€

Tabla de univesity facilities

10.ÍNDICE DE FOTOS

Gantt Chart.....	2
Tabla de miembros.....	3
Ejemplo de un post en el canal Announcements.....	10
Canales de Code, Design y Arte.....	10
Ejemplo de una publicación en Devlog.....	11
Tabla de students facilities.....	14
Tabla de univesity facilities.....	14