



LEVELUP

GAME DEV HUB

ENTORNOS 3D

CONCEPTOS INICIALES

Cómo organizar nuestros proyectos

- Organización por **tipo de archivo**.
 - Fácil edición en batching de assets
 - Menor número de carpetas
 - Más cuidado con la generación de archivos basura
 - Texturas de test, texturas innecesarias, materiales que dejan de usarse, etc.
 - Menos intuitiva relación entre archivos de un mismo asset

Cómo organizar nuestros proyectos

- Ejemplo de organización por **tipo de archivo**.

- Assets

- Architecture

- Meshes
 - Materials
 - Textures

- Nature

- Meshes
 - Materials
 - Textures

- ...

Cómo organizar nuestros proyectos

- Organización por **assets**.
 - Costosa edición en batching de assets (se puede solucionar con buena nomenclatura y filtros)
 - Muchas carpetas, una por cada asset
 - Fácil detección de archivos basura
 - Texturas de test, texturas innecesarias, materiales que dejan de usarse, etc.
 - Intuitiva relación entre archivos de un mismo asset

Cómo organizar nuestros proyectos

- Ejemplo de organización por **assets**.

- Assets

- Architecture

- House01

- .mat, .fbx, .tga, ...

- House02

- House03

- Nature

- Rock01

- .mat, .fbx, .tga, ...

- Rock02

- ...

Cómo organizar nuestros proyectos

- A tener en cuenta.
 - No mezclar idiomas, si no se sabe como nomenciar algo se pregunta al lead
 - No crear subcarpetas a lo loco
 - Si se van a hacer experimentos crear una carpeta de **Test**
 - No subir la carpeta al repositorio
 - Todo lo que hay se tiene que poder borrar en cualquier momento
 - Si se usar archivos como finales se tienen que mover a la carpeta definitiva
 - Si no se respetan los puntos anteriores, golpe de remo.

La importancia de tener un sistema de nomenclaturas sólido y escalable

- Idioma
 - Usar un idioma que no use caracteres extraños, como estándar se usa el inglés
 - Minimizar los símbolos para simplificar, dentro de lo posible limitando a “_”
 - Para ahorrar caracteres en los nombres usar el sistema “**CamelCase**”
 - Cuando se genera el sistema de nombres pensar en todos los casos posibles
 - Familia
 - Area
 - Zona
 - Variantes
 - Tamaño
 - Colores
 - Set

La importancia de tener un sistema de nomenclaturas sólido y escalable

- Ejemplos genéricos
 - arch_wall_01_3x3_
 - ArchWall_01_3x3_
 - ArchWall013x3
 - arch_wall_01_3x3_Broken_01_
- Unreal Engine
 - [Unreal Engine Style Guide](#)

Trabajo en equipo, buenas prácticas y funcionamiento de equipos en el entorno laboral

- Tipos de trabajo en equipo
 - Trabajar con **otros departamentos** (diseño, programación, etc)
 - Coordinar a tu **propio equipo**
 - Trabajar con **outsourcing**
 - Trabajar con compañer@s de un mismo equipo

Trabajo en equipo, buenas prácticas y funcionamiento de equipos en el entorno laboral

- Bases del trabajo en equipo
 - Comunicación asertiva
 - Paciencia
 - Coordinación
 - Seguimiento
 - Organización de tareas
 - Planificación a corto, medio y largo plazo
 - Dirección
 - Referente

Trabajo en equipo, buenas prácticas y funcionamiento de equipos en el entorno laboral

- Trabajar con **otros departamentos (leads)**
 - Buscar **soluciones conjuntas**, los departamentos no son enemigos
 - Como lead de departamento **JAMÁS** señalar a un trabajador a cargo en público
 - Saber en cada momento que está haciendo cada departamento
 - Reuniones semanales si son necesarias
 - Generar buen ambiente entre departamentos, esto facilitará mucho las cosas
 - Escuchar atentamente a los otros leads y si se puede, ayudarles a encontrar soluciones a sus problemas
 - Pensar conjuntamente a largo plazo

Trabajo en equipo, buenas prácticas y funcionamiento de equipos en el entorno laboral

- Coordinar a tu **propio equipo**
 - Filtrar y ordenar la información que se da al equipo para evitar generar ruido
 - Dedicar esfuerzos en conocer a las personas y sus necesidades
 - Escuchar las sugerencias, estar siempre abierto a debate para tomar la decisión más acertada
 - Hacerles partícipes de la toma de decisiones si está en su mentalidad.
 - Tener claro que tú tienes la última palabra, no tomar decisiones erróneas por contentar a nadie.
 - Uno de los trabajos más importantes de un lead es que la gente esté agusto
 - Hacer evaluaciones periódicas para saber si está fallando algo y que rumbo tomar

Trabajo en equipo, buenas prácticas y funcionamiento de equipos en el entorno laboral

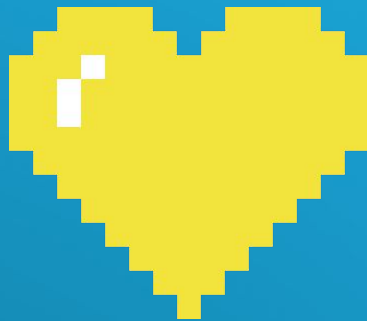
- Trabajar con **outsourcing**
 - Poner un extra de atención en dar unas guías claras y bien documentadas.
 - Generar suficiente contenido gráfico como referencias
 - Mantener una línea de comunicación fluida, una corrección tardía puede ser muy cara
 - A la hora de dar feedback no escatimar en detalles, dedicar el tiempo necesario
 - Repasar bien el feedback, sobre todo por que suele ser en otro idioma

Trabajo en equipo, buenas prácticas y funcionamiento de equipos en el entorno laboral

- Trabajar con compañer@s de un mismo equipo
 - Tener una actitud proactiva de cara a las tareas asignadas
 - Siempre estar dispuesto a ayudar a l@s compañer@s
 - Estar abierto (y PEDIR) a feedback al resto del equipo
 - Enseñar tu trabajo según va avanzando, no esperemos a que esté acabado
 - Tener una comunicación asertiva, todo puede decirse pero con respeto
 - Teambuilding y generar un buen ambiente de trabajo, buscar puntos en común, hacer bromas, etc. es muy importante, no somos robots en una fábrica.



LEVELUP
GAME DEV HUB



¡Muchas gracias!