

Grupo 5: SOFTIX - "PİNWİ"



Integrantes del equipo:

Alba Sánchez Ibáñez	albasanchezibanez6@uma.es
Susana Gómez Álvarez	susana.gomez.2000@uma.es
Fernando Calvo Díaz	fernandouni@uma.es
Alejandro Caro Casado	alcaca172@uma.es
Francisco Javier Martín Luque	javimartinluque@uma.es
Jose Torres Postigo	jostorpos@uma.es
Miguel Moya Castillo	mcmiguel@uma.es
Alejandro Ramos Peña	aleeexp02@uma.es

Enlace del repositorio:

[https://github.com/Mikemece/g5-SOFTIX\](https://github.com/Mikemece/g5-SOFTIX)

ÍNDICE

1. Introducción	3
2. Roles	3
3. Gestión de Riesgo	4
4. Planificación	5
5. Herramientas Software usadas	6

1. Introducción

Siguiendo la temática de crear un aplicación de entretenimiento no adictivo en línea, vamos a realizar un juego en el que encontraremos una mascota virtual, Pinwi, a la cual podemos cuidar, evolucionar y comprarle objetos con puntos canjeables que se consiguen a través de miniguegos. Estos juegos serán sobre cultura general en el que el usuario deberá contestar una serie de preguntas.

2. Roles

Miguel Moya Castillo	PRODUCT OWNER	DISEÑADOR
Jose Torres Postigo	DESARROLLADOR	SCRUM MASTER
Susana Gómez Álvarez	ANALISTA	TESTER
Javier Carmona Gálvez	DESARROLLADOR	SCRUM MASTER
Alejandro Caro Casado	TESTER	ANALISTA
Francisco Javier Martín Luque	TESTER	DESARROLLADOR
Fernando Calvo Díaz	DISEÑADOR	ANALISTA
Alba Sánchez Ibáñez	DISEÑADOR	PRODUCT OWNER
Alejandro Ramos Peña	DESARROLLADOR	SCRUM MASTER

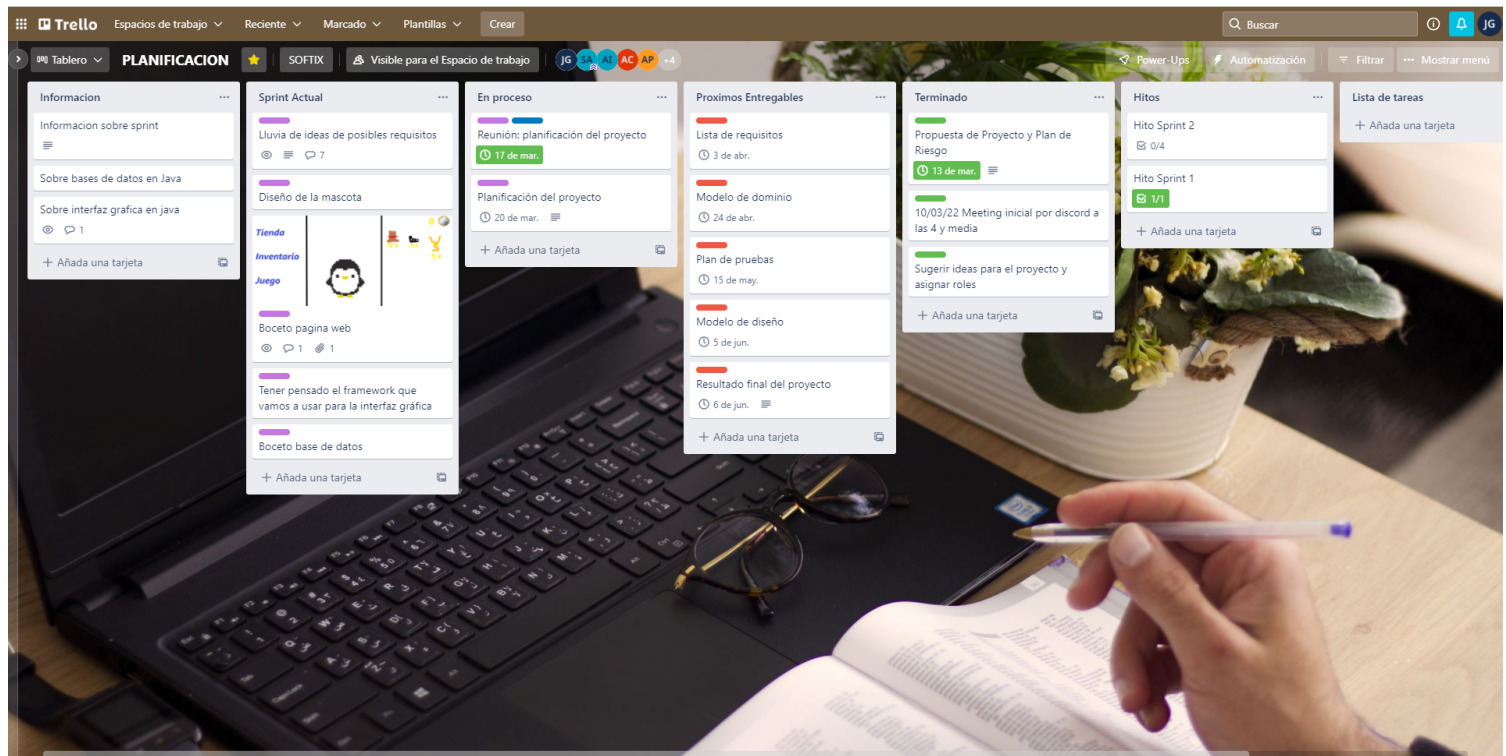
3. Gestión de Riesgo

Riesgo	Tipo	Descripción	Probabilidad	Efecto	Estrategia
Subestimación del tamaño	Proyecto y producto	El tamaño del sistema se ha subestimado	Moderada	Serio	Analizar bien el posible tiempo de realización de la tarea
Bajo desempeño	Personal	Los miembros no cumplen con las expectativas puesta en ellas	Alta	Serio	Considerar el trabajo pendiente actual y reorganizar conforme el potencial de cada uno.
Factor tiempo	Proyecto	Riesgo a que el proyecto requiera más de lo esperado	Moderado	Serio	Dedicarle más horas y replantear los estándares de calidad al igual que lo necesario para el proyecto
Inexperiencia	Proyecto	No tenemos idea de cómo realizar alguna tarea	Alta	Tolerable	Investigar en internet, acceder a los recursos de la universidad
Abandono de algún integrante	Proyecto	Un integrante abandona el proyecto	Poco probable	Catastrófico	Reasignar el trabajo y replanteamiento de las ideas necesarias.
Retraso en las especificaciones	Proyecto y producto	Retraso en las especificaciones	Moderada	Serio	Saber cuánto tiempo dedicar a cada tarea desde el inicio e ir documentando el progreso
Cambio repentino de ideas	Proyecto y producto	Empezar a dudar de el proyecto que estamos haciendo	Poco probable	Tolerable	Tener claro lo que se va a hacer antes de empezar

4. Planificación

Hemos elegido la metodología SCRUM, porque es la que nos permite un manejo ágil de nuestras tareas y una organización moldeable a nuestras necesidades y las del proyecto. Al ser un grupo pequeño, scrum nos permite mejorar la productividad al poder probar el producto sin pasar por todo el ciclo de producción.

- Tenemos el power up “votar”, que nos permite ver de manera rápida qué idea es más valorada.



5. Herramientas Software usadas

Comunicación:

- WhatsApp
- Discord

Trabajo colaborativo:

- Github
- Trello

Elaboración de documentos:

- Google Documents