

Grupo 5: SOFTIX



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	aleeexrp02@uma.es

Enlace del repositorio:

<https://github.com/Mikemece/g5-SOFTIX>

Índice

1-Introducción	pág.3
2-Roles	pág.3
3-Gestión de riesgos	pág.4
4-Herramientas de software usadas	pág.5

1. Introducción

Nuestro grupo, siguiendo la temática de crear un aplicación de entretenimiento no actictivo en línea, va a realizar un juego basado en preguntas de cuatro respuestas, de manera que podemos ayudar a enseñar cultura general. Y para fomentar que sigas respondiendo preguntas y consecuentemente aprender cultura, la web va a disponer de un animalito al que cuidas y compras objetos con la puntuación conseguida con las 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. Herramientas Software usadas

Herramientas de comunicación:

- WhatsApp
- Discord

Herramientas utilizadas para el trabajo colaborativo:

- Github
- Trello

Herramienta para la elaboración de documentos:

- Google Documents