**Declaración de alcance del proyecto.**

**Objetivo del proyecto.**

Se hará el juego Tides of Madness a mayor escala y se quiere que jueguen mínimo 10 personas.

**Descripción de alcance del proyecto.**

El producto debe tener una buena calidad en los objetos a utilizar, apoyo de la tecnología y un evento público para su lanzamiento.

**Requerimientos del proyecto.**

Cumplir con las fechas establecidas del proyecto. El producto debe mantener las reglas iniciales del juego de mesa.

**Fronteras del proyecto.**

En esta ocasión solo se realizará un solo producto, de querer realizar más cantidades se realizará como otro proyecto, después de haber culminado este mismo.

**Entregables del proyecto.**

Los entregables para este proyecto serán los siguientes:

* Historias de uso
* Código fuente
* Documentos de diseño
* Calendarización
* Presupuesto
* Plan de administración de proyectos
* Reporte de pruebas
* Software
* Escenario
* Piezas de juego a escala

**Criterio de aceptación del proyecto.**

El evento a realizar deberá tener una aceptación por parte del público y participación del mismo a la hora de realizar el juego. Si existen riesgos deberán ser mitigados para de esta forma aumentar la probabilidad de aceptación.

**Restricciones del proyecto.**

No se podrá modificar la fecha de entrega del proyecto.

**Supuestos del proyecto.**

Que todos cumplan con sus actividades establecidas en la calendarización en tiempo y forma.

**Organización inicial del proyecto.**

El equipo estará formado por un administrador, un desarrollador, un encargado de marketing y 2 organizadores.

|  |  |
| --- | --- |
| **Elaborado por:** | **Aprobado por:** |
| |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | Chavarín Díaz  Desarrollador | Beltrán Calderón  Organizador | Moreno Camacho  Organizador | Rodriguez Gamez  Administrador | Sánchez Zavala  Marketing | | **M.C. Juan Francisco Algara Norzagaray** |