* **Identificación de los interesados(Stakeholders)**

Usuarios del sistema -> Usuario jugador

Adquirientes del sistema->Equipo de proyecto, gerente del proyecto

Desarrolladores del sistema-> Desarrolladores contratados para la creación del juego

Mantenedores del sistema->Técnico, operadores de la empresa

Patrocinadores

1. Usuario Jugador

Se trata de cualquier persona que tenga la aplicación y disponga del tiempo libre suficiente para jugar una partida al Trivial

Entre sus objetivos están:

Disponibilidad de la aplicación en cualquier momento.

El juego cumpla sus reglas y la contabilidad de la puntuación sea correcta.

El rendimiento de la aplicación sea óptimo, teniendo un transcurso de la misma con fluidez y sin parones.

1. Equipo de proyecto

Se trata de la agrupación que ha decidido llevar adelante la idea de la creación del sistema y se encargará de contratar al personal adecuado para que la idea tenga éxito.

Entre sus objetivos están:

Conseguir el máximo beneficio con la aplicación.

Ganar prestigio en nombre de la empresa por el éxito de la aplicación->Popularidad.

1. Gerente del proyecto

Se encarga de todos los aspectos financieros de la empresa. Entre ellos están los presupuestos y las tomas de decisiones que comprometen los fondos de dichos presupuestos.

Entre sus objetivos están:

Bajo coste de desarrollo, esto es que el desarrollo del proyecto debe ser lo más corto y con el coste lo más reducido posible.

Conseguir el funcionamiento esperado sin utilizar excesos en tecnología .

Conseguir con el menor coste posible el mayor beneficio para los componentes del proyecto.

1. Desarrolladores contratados

Este grupo de personas serán los responsables de desarrollar el sistema resultante de la arquitectura.

Entre sus objetivos están:

Seguridad de acceso a los datos, no se puede acceder si no se tienen los permisos definidos en las correspondientes políticas de acceso.

Comunicación ágil

El sistema deberá ser fácil de mantener y de escalar, ya que la implementación de otros juegos dentro del sistema se está barajando.

1. Técnico

Es el encargado de subsanar cualquier posible fallo que ocurra a nivel de hardware (o software) dentro del sistema informático que soporta la aplicación.

Entre sus objetivos están:

El fallo sea fácil de localizar.

El fallo sea fácil de subsanar ocupando el menor tiempo posible.

1. Operadores de la empresa

Son el grupo de personas contratado por la empresa que se encargarán de realizar tareas mecánicas y repetitivas dentro de la empresa día a día.

Entre sus objetivos están:

Simplicidad de su tarea lo máxima posible.

En caso de un error, poder volver al estado correcto lo antes posible.

1. Patrocinadores

Este grupo de personas son los encargados de expandir socialmente la aplicación cuando salga al mercado. De ellos depende que se consuma o no.

Entre sus objetivos están:

Ganancia de beneficio, en base a que la aplicación ha cuajado dentro de los usuarios.

Seguridad de que la aplicación está probada totalmente y no haya posibilidad de dejarles en mal lugar.

* **Identificacion inicial de los Atributos de calidad**

Disponibilidad:

La disponibilidad debe ser 24x7.

Modificabilidad:

-Facilidad para elegir más de un formato en el que se pueden extraer las preguntas de los ficheros entrada de los contenedores.

-Facilidad para establecer parámetros del juego como pueden ser el tiempo por pregunta, el valor por pregunta acertada, preguntas por partida...

-Escabilidad del sistema, ya que se podría ampliar el sistema añadiéndole más juegos del mismo estilo en el futuro.

-Escabilidad del sistema, a la hora de ampliar más formatos de texto que acepte el sistema para suministrar las preguntas.

Rendimiento:

Asegurar que el juego debe responder satisfactoriamente tanto si se quiere jugar un jugador como multijugador.

Seguridad:

Garantizar que el acceso de la base de datos donde almacena las preguntas estará solo autorizado al personal que lo mantenga (operadores del sistema)o administradores.

Testabilidad:

Garantizar, de una manera fácil, que el resultado/puntuación obtenido durante (y al finalizar) el juego concuerde con los parámetros establecidos, como por ejemplo la penalización por respuesta incorrecta.

Usabilidad:

Garantizar una buena Interacción Persona Ordenador (IPO) como puede ser una motivación tras finalizar la partida para que se supere.

Depurabilidad:

Facilitar la labor de localización de fallos aplicando una arquitectura que modularice las funciones.

Mantenibilidad:

Garantizar que la restitución o sostenibilidad del sistema vendrá acompañado de un esfuerzo lo menor posible.

Tolerancia a fallos:

Cumplir el intervalo de fallos que se específica que el sistema puede provocar. Nunca sobrepasando esa tasa.

* **Lista actualizada de los Interesados (Stakeholders)**

Lista final de los stakeholders:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **Stakeholder** | **Intereses** |
| **ST-01** | **Usuario Jugador** | Disponibilidad de la aplicación en cualquier momento.  El juego cumpla sus reglas y la contabilidad de la puntuación sea correcta.  El rendimiento de la aplicación sea óptimo, teniendo un transcurso de la misma con fluidez y sin parones. |
| **ST-02** | **Equipo de proyecto** | Conseguir el máximo beneficio con la aplicación.  Ganar prestigio en nombre de la empresa por el éxito de la aplicación->Popularidad. |
| **ST-03** | **Gerente de proyecto** | Bajo coste de desarrollo, esto es que el desarrollo del proyecto debe ser lo más corto y con el coste lo más reducido posible.  Conseguir el funcionamiento esperado sin utilizar excesos en tecnología.  Conseguir con el menor coste posible el mayor beneficio para los componentes del proyecto. |
| **ST-04** | **Desarrolladores contratados** | Seguridad de acceso a los datos, no se puede acceder si no se tienen los permisos definidos en las correspondientes políticas de acceso.  Comunicación ágil  El sistema deberá ser fácil de mantener y de escalar, ya que la implementación de otros juegos dentro del sistema se está barajando. |
| **ST-05** | **Técnico** | El fallo sea fácil de localizar.  El fallo sea fácil de subsanar ocupando el menor tiempo posible. |
| **ST-06** | **Operadores del sistema** | Simplicidad de su tarea lo máxima posible.  En caso de un error, poder volver al estado correcto lo antes posible. |
| **ST-07** | **Patrocinadores** | Ganancia de beneficio, en base a que la aplicación ha cuajado dentro de los usuarios.  Seguridad de que la aplicación está probada totalmente y no haya posibilidad de dejarles en mal lugar. |

* **Lista de atributos de calidad**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **Descripción** | **Tipo de Atributo** |
| **AT001** | La disponibilidad debe ser 24x7 | **Disponibilidad** |
| **AT002** | Facilidad para elegir más de un formato en el que se pueden extraer las preguntas de los ficheros entrada de los contenedores. | **Modificabilidad** |
| **AT003** | Facilidad para establecer parámetros del juego como pueden ser el tiempo por pregunta, el valor por pregunta acertada, preguntas por partida... | **Modificabilidad** |
| **AT004** | Escabilidad del sistema, ya que se podría ampliar el sistema añadiéndole más juegos del mismo estilo en el futuro. | **Modificabilidad** |
| **AT005** | Escabilidad del sistema, a la hora de ampliar más formatos de texto que acepte el sistema para suministrar las preguntas. | **Modificabilidad** |
| **AT006** | Asegurar que el juego debe responder satisfactoriamente tanto si se quiere jugar un jugador como multijugador. | **Rendimiento** |
| **AT007** | Garantizar que el acceso de la base de datos donde almacena las preguntas estará solo autorizado al personal que lo mantenga (operadores del sistema) o administradores. | **Seguridad** |
| **AT008** | Garantizar, de una manera fácil, que el resultado/puntuación obtenido durante (y al finalizar) el juego concuerde con los parámetros establecidos, como por ejemplo la penalización por respuesta incorrecta. | **Testabilidad** |
| **AT009** | Garantizar una buena Interacción Persona Ordenador (IPO) como puede ser una motivación tras finalizar la partida para que se supere. | **Usabilidad** |
| **AT010** | Facilitar la labor de localización de fallos aplicando una arquitectura que modularice las funciones. | **Depurabilidad** |
| **AT011** | Garantizar que la restitución o sostenibilidad del sistema vendrá acompañado de un esfuerzo lo menor posible. | **Mantenibilidad** |
| **AT012** | Cumplir el intervalo de fallos que se específica que el sistema puede provocar. Nunca sobrepasando esa tasa. | **Tolerancia a fallos** |

* **Atributos de calidad e Interesados**

Los diferentes atributos de calidad son de interés para alguno de los Stakeholders. La siguiente tabla muestra la lista de intereses para el proyecto actual:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Atributos**  **Vs**  **Interesados** | ST-01 | ST-02 | ST-03 | ST-04 | ST-05 | ST-06 | ST-07 |
| AT001 | X | X |  | X | X | X |  |
| AT002 |  | X |  | X |  | X |  |
| AT003 | X |  |  | X |  |  |  |
| AT004 |  | X |  | X |  |  |  |
| AT005 |  | X |  | X |  |  |  |
| AT006 | X | X | X | X |  | X |  |
| AT007 |  |  |  | X | X |  |  |
| AT008 | X |  |  | X | X |  |  |
| AT009 | X |  | X | X |  |  | X |
| AT010 |  |  |  | X | X | X |  |
| AT011 |  | X |  | X | X | X |  |
| AT012 |  | X |  | X | X | X | X |