

MOLENDINUM

VISIÓN

Un buen lugar de encuentro para que personas de todo el mundo jueguen y compartan su juego favorito.

MISIÓN

Nos esforzamos por brindar la mejor experiencia posible a los fanáticos del clásico juego de estrategia Nine Men's Morris. Un saludable pasatiempo que ahora podrá ser experimentado con mayor facilidad en cualquier momento del día, gracias a su formato digital.

PITCH

Molendinum es un juego de mesa estratégico para dos jugadores.

Al iniciar la partida cada jugador posee 9 fichas y el objetivo del juego es eliminar las fichas del contrincante usando las reglas del juego.

¿Eres capaz de llegar al nirvana y alcanzar la comprensión necesaria para vencer a tu enemigo?

VALOR DE NEGOCIO

Nuestro público objetivo son las personas que gustan de los juegos de mesa estratégicos, así como también los centros culturales que deseen enseñar a más personas el juego Nine men's Morris, o juego del molino, usando nuevas tecnologías. Además de estos dos, no olvidemos a los jugadores casuales que desean un entrenamiento intenso y dinámico sin la demanda de tiempo que exigiría un juego con progreso acumulativo.

MÉTRICAS

Lo que se espera del desarrollo del proyecto es que se termine en un corto tiempo con la ayuda de metodologías ágiles. Un importante indicador del éxito serán los sprints que iremos entregando a lo largo del desarrollo, los puntos que nos comprometemos a cumplir en cada sprint serán la demostración de la velocidad y productividad del equipo.

Otro de los factores a tener en cuenta cuando terminemos este proyecto para saber si en realidad cumplimos con los objetivos serán los comentarios del cliente respecto a su satisfacción. Esto en conjunto con la velocidad y productividad será un gran indicador de éxito, ya que no sólo cumpliremos con los tiempos sino también esperamos cumplir con todas las expectativas del cliente puestas en nuestro equipo. A este punto le acompañaría el éxito que tiene el cliente en su mercado ya que esperamos no solo ser una empresa que hace un buen desarrollo en el software sino que esperamos que el mismo tenga éxito en el mercado al que se lance.

HITOS

Para el día 12 de mayo, se está realizando el esfuerzo por presentar el sprint 0 y sprint 1 correctamente con información relacionada a las coordinaciones importantes del equipo, además de presentar indicios del desarrollo del proyecto. Así mismo, para el día 19 de mayo, se presentará el sprint 2 con una mejora respecto a los sprints anteriores mostrando un avance respecto al desarrollo de las funciones del juego Nine men's Morris.

RIESGOS

En cuanto a los riesgos tenemos en cuenta la poca experiencia de los desarrolladores con el lenguaje de programación C# definido para este proyecto, así como también en el motor de desarrollo de videojuegos Unity. Por tanto, durante el proceso de desarrollo, tuvimos que usar la documentación para familiarizarnos con ambos programas, y así, dar un correcto uso a las tecnologías mencionadas.

AUTORES

Miguel Alexander Huamani Rengifo
Renzo Augusto Oyola Ramos
Paul Hans Murillo Dominguez