

|  |
| --- |
|  |
| NtwoM |
| Microcarta |
| Desarrollado por KENCALU COMPANY| Sprint 0 |



|  |  |
| --- | --- |
|  | Decorativo |
| Vision |
| Nuestra visión como desarrolladores de KENCALU COMPANY es convertirnos en un referente en el sector de transformación social y profesional por medio de juegos educativos. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Decorativo |
| Mision |
| Proposito del proyecto Este grupo de desarrolladores tiene como propósito aplicar muy bien las bases necesarias para un correcto desarrollo de proyectos, es por ello que empleamos SCRUM como metodología ágil en el desarrollo de este proyecto. Ello nos permite implementar una codificación con un mínimo de errores y así mismo definir parámetros adecuados para el correcto funcionamiento del juego Nine Men’s Morris. Dicho juego permitirá apoyar a educadores, responsables sociales o público en general a utilizar el juego como herramienta educativa y formativa. NtwoM Deriva del juego tan antiguo Nine Men’s Morris, del cual se toman las primeras letras de cada palabra en inglés, las cuales serían una N y dos M. Es por ello que nace el nombre del proyecto NTWOM. |
| Cómo priorizar ideas con impacto: utiliza la jerarquía de propósito |  Capital Humano |
| Ilustración 1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Decorativo |
| Gráfico de barras con tendencia ascendente  * Resumen de beneficios  Lista  * Descripción del valor de negocio de nuestro proyecto  Lluvia de ideas  * Descripción sobre cómo se mide el valor de negocio del proyecto |  | Elevator Pitch |
| Elevator Pitch Nos encontramos desarrollando el famoso juego Nine Men’s Morris dado que es muy antiguo, su complejidad para armar una estrategia y obtener la victoria nos permitirá desarrollar ese aspecto tan importante en la vida, estar preparado para lo imprevisto por parte de nuestro oponente.  El juego se convertirá en una poderosa herramienta educativa, formativa y educadora. Realizamos un llamado a la acción y el apoyo correspondiente para que el proyecto llegue a un buen fin. Valor de negocio Por parte de los clientes tendrán, los solicitantes del producto, el cual al finalizar el proyecto será funcional permitiendo una recreación del clásico juego que nosotros nombramos como NTwoM, siendo así que el valor de negocio del cliente es la de solicitante y aquel que dispondrá de los requisitos necesarios bajo los cuales se está trabajando el presente proyecto. En caso de los usuarios el valor de negocio que estos tengan depende de la satisfacción que estos tengan y las ideas/aportes que los mismos puedan dar para una mejora del sistema de juego   Metricas Para medir el valor de negocio se tiene en cuenta lo siguiente:  El cliente:   * Producto funcional en el plazo estimado de 1 mes. * Posibilidad de jugar de manera local al juego Nine Men's Morris. * Código adaptado a una interfaz más amigable o simple de usar. * Corrección de errores en caso se presentasen. * Cada sprint buscara ser un avance con respecto al anterior. |

|  |  |
| --- | --- |
| Diagrama de Hitos  Puntos importantes  en el tiempo. | Decorativo |
| Hitos |
| Gráfico  Descripción generada automáticamente con confianza baja  Gráfico  Descripción generada automáticamente con confianza baja |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Decorativo |
| Gestion de riesgo |
| La gestión de riesgos que pueden amenazar o descarrilar el proyecto en desarrollo considerados son en cuanto a la tecnología que será empleada, el equipo de trabajo, la planificación y control.  . complejidad tecnologica  * Desconocimiento de la tecnología base del proyecto * Alto nivel de complejidad tecnológica * Integraciones con sistemas externos desconocidos  Equipo de trabajo  * La dificultad de coincidencia de horarios por parte de los miembros del grupo de desarrollo * Falta de claridad en los roles por parte de cada miembro del grupo de desarrollo  Planificacion y control  * Falta de planificación y anticipación a los posibles eventos adversos que nuestro proyecto pueda presentar. * Objetivos del proyecto muy poco realistas * Estimación inadecuada del tiempo de ejecución de las tareas asignadas a cada miembro del grupo de desarrollo |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Decorativo |
| Contactanos |
| [cmoscold@uni.pe](mailto:cmoscold@uni.pe)  [kbazant@uni.pe](mailto:kbazant@uni.pe)  [ladelacruzm@uni.pe](mailto:ladelacruzm@uni.pe) repositorio github <https://github.com/CarlosMoscol/NtwoM> trello <https://trello.com/b/Rw4gT2eP/ntwom> |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Decorativo |
| nombre del equipo: KENCALU Company  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Información dada por el equipo del Proyecto | | A ser usado por el profesor | | | Nombre Estudiante | **Contribuciones específicas para este Sprint** | **Puntaje Equipo** | **Puntaje Individual** | | Bazan Turin Kenjhy Javier | Desarrollador 1 |  |  | | De la cruz Mantilla Luis Alberto | Desarrollador 2 |  | | Moscol Durand Carlos Enrique | Coordinador del proyecto |  | |  |  |  |  1.Actas de reunion  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Fecha | Tiempo y Depuración | Lugar | Participantes | Propósito de la reunión | Elementos de acciones específicos | | 29-04-2022 | 120 minutos | Goole Meet | - Bazan Turín  - De la cruz Mantilla - Moscol Durand | Conocer el juego | Interactuamos con el juego para conocer sus reglas. Todos todos los miembros del grupo jugamos al menos una partida con la Máquina. | | 01-05-2022 | 150 minutos | Google Meet | - Bazan Turín  - De la cruz Mantilla - Moscol Durand | Analizar los requerimientos del proyecto. | Leímos las guías brindadas por nuestro cliente, analizando sus necesidades a satisfacer por parte del equipo de desarrollo. | | 02-05-2022 | 150 minutos | Google Meet | - Bazan Turín  - De la cruz Mantilla - Moscol Durand | Revisar avances del proyecto | Se definieron las herramientas de software a utilizar, la metodología de desarrollo a emplear.  Se creó el repositorio donde se encontrará alojado el proyecto, también se presentó Trello a algunos miembros del equipo de desarrollo | | 05-05-2022 | 120 minutos | Google meet | - Bazan Turín  - De la cruz Mantilla - Moscol Durand | Revisar avances del proyecto | Revisar los avances respecto a las tareas asignadas, como que es un elevator pitch, Misión, visión. | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Decorativo |
| 2.decisiones clave  |  |  | | --- | --- | | Lenguaje de Programación y librería GUI | Java | | Framework xUnit | JUnit | | IDE (Integrated Development Environment) | Eclipse | | Guía de estilo de programación | <https://google.github.io/styleguide/javaguide.html> | | Sitio de alojamiento del proyecto | <https://github.com/CarlosMoscol/NtwoM> | | Tiempo regular de las reuniones | 120 minutos | | Tablero en trello | <https://trello.com/b/Rw4gT2eP/ntwom> |  3.Estado actual  |  |  |  | | --- | --- | --- | | Tareas | Qué está hecho | Quien ha contribuido | | Historias de usuario | Todas las historias de usuario | Carlos | | Criterios aceptación | Falta concluir algunos | Kenhjy | | Código(opcional) | Se realizó la lógica del juego | Luis |  4.Calificacion de amigos  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | |  | Bazan Turin Kenhjy Javier | De la cruz Mantilla Luis Alberto | Moscol Durand Carlos Enrique | | Bazan Turin Kenhjy Javier | X | 20/20 | 20/20 | | De la cruz Mantilla Luis Alberto | 20/20 | X | 20/20 | | Moscol Durand Carlos Enrique | 20/20 | 20 | X | | *Promedio* | 20 | 20 | 20 | |