



NTWOM

MICROCARTA

Desarrollado por KENCALU COMPANY | Sprint 0



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.

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.



Ilustración 1



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.



- Resumen de beneficios



- Descripción del valor de negocio de nuestro proyecto

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.



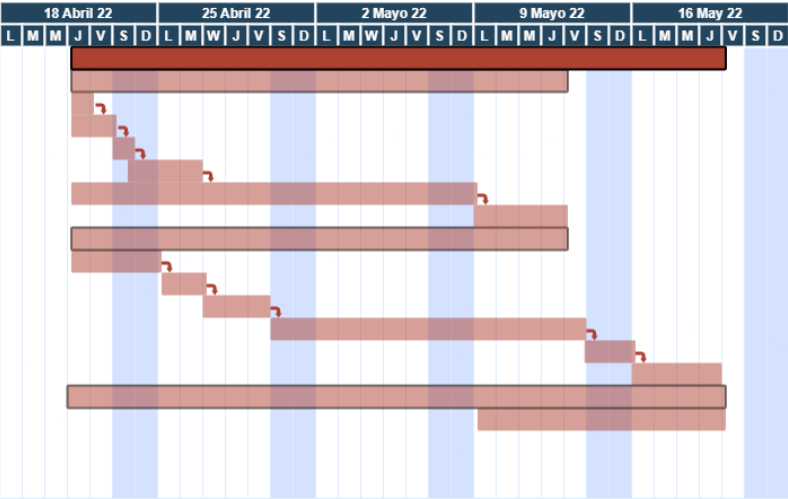
- Descripción sobre cómo se mide el valor de negocio del proyecto



HITOS

	Nombre de tarea	Duración	Inicio	Fin
1	Ejecución completa del proyecto	29 días	21.04.22	19.05.22
2	Sprint 0	22 días	21.04.22	12.05.12
3	Planificación del proyecto	1 días	21.04.12	21.04.12
4	Análisis de los requerimientos	2 días	21.04.12	22.04.12
5	Validación de requerimientos	1 días	23.04.12	23.04.12
6	Gestión de recursos	3 días	24.04.12	26.04.12
7	Supervisión y reuniones	18 días	21.04.12	08.05.12
8	Revisión de Tareas asignadas	4 días	09.05.12	12.05.12
9	Sprint 1	21 días	21.04.22	12.05.22
10	Diseño del sistema	4 días	21.04.12	24.04.12
11	Definición de Historias de usuario	2 días	25.04.12	26.04.12
12	Definición de los criterios de aceptacion	3 días	27.04.12	29.05.12
13	Codificación del sistema	14 días	30.04.12	13.05.12
14	Testing	2 días	14.05.12	15.05.12
15	Debuging	4 días	16.05.12	19.05.12
16	Sprint 2	29 días	21.04.22	19.05.22
17	Debuging	7 días	09.05.12	19.05.12
18				
19				
20				

Diagrama de Hitos
Puntos importantes
en el tiempo.





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 TECNOLÓGICA

- 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



CONTACTANOS

cmoscold@uni.pe

kbazant@uni.pe

ladelacruz@uni.pe

REPOSITORIO GITHUB

<https://github.com/CarlosMoscol/NtwoM>

TRELLO

<https://trello.com/b/Rw4gT2eP/ntwom>

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 Duración	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.



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
<i>Promedio</i>	20	20	20