

Interpool

Acta de Reunión de Requerimientos

Versión 1.2

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
12/08/2010	1.0	Primera versión	Martín Taruselli – Jose Cordero – Leticia Vilariño – Diego Ricca
14/08/2010	1.1	Elaboración del acta	Martín Taruselli – Jose Cordero – Leticia Vilariño
15/08/2010	1.2	Revisión de calidad	Javier Madeiro

Fecha: 12/08/2010
Responsables: Analistas: Martín Taruselli, José Cordero, Leticia Vilariño, Diego Ricca
Participantes: Arquitecto: Marcos Sander
Responsable de Verificación: Alejandro García

Fecha: 13/08/2010
Responsables: Analistas: Martín Taruselli, José Cordero, Leticia Vilariño, Diego Ricca
Participantes: Administrador - Juan Carlos Ghiringhelli
Arquitecto: Marcos Sander
Especialista Técnico/Implementador: Federico Andrade, Federico Trinidad, Ignacio Infante
Responsable de Verificación: Alejandro García
Responsable de SCM: Vicente Acosta
Responsable SQA: Javier Madeiro
Cliente: Marcelo Guerra

Fecha: 14/08/2010
Responsables: Analistas: Martín Taruselli, José Cordero, Leticia Vilariño
Participantes: Arquitecto: Marcos Sander
Responsable SQA: Javier Madeiro

ÍNDICE

<u>INTERPOOL.....</u>	<u>1</u>
<u>ACTA DE REUNIÓN DE REQUERIMIENTOS</u>	<u>1</u>
<u>VERSIÓN 1.2.....</u>	<u>1</u>
<u>HISTORIA DE REVISIONES.....</u>	<u>1</u>
<u>TEMAS TRATADOS:.....</u>	<u>3</u>
<u>TEMA 1: OBJETIVOS DEL PROYECTO.....</u>	<u>3</u>
<u>TEMA 2: CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO.....</u>	<u>3</u>
<u>TEMA 3: RESULTADOS ESPERADOS.....</u>	<u>3</u>

Temas Tratados:

Fue presentada la descripción del proyecto por parte del cliente Marcelo Guerra, en la misma se establecieron los objetivos del proyecto y se resaltaron las principales características del producto a construir, también se detalló sobre los resultados esperados para el producto y el uso previsto del mismo.

Se definió el lenguaje y las herramientas de implementación a utilizar.

Tema 1: Objetivos del Proyecto

El objetivo del proyecto es desarrollar una aplicación Cliente – Servidor para Windows Phone 7, utilizando Silverlight para WP7 y Azure.

Tema 2: Características del Producto

El producto será un juego basado en "Where in the world is Carmen San Diego?", modificado para incluir la red social Facebook y permitir realizar búsquedas a través de Bing.

El mismo debe estar orientado hacia el público en general (edad mayor a 11 años).

Tema 3: Resultados Esperados

Un juego entretenido, de interfaz amigable que soporte los escenarios presentes en el video propuesto por el cliente.

Debe generar las pistas a partir de ciudades (un mínimo de 30), personajes famosos en dichas ciudades y noticias actuales. Todos estos datos deben obtenerse a partir del motor de búsqueda Bing y deberán actualizarse al menos una vez por semana.