

**Nombres**

Hipólito Pérez Peña

Jorge Luis Mateo Feliz

**Matriculas**

2018-7078

2021-1471

**Asignatura**

Administración de Proyectos de Software

**Tema**

ENTREGABLE 4- Scampi CMMI

**Facilitador**

Silvano Saul Estévez Gómez

***Dinasty League SRL: Redefiniendo el Mundo de los Deportes Electrónicos***

***Visión:***

*En Dinasty League SRL, aspiramos a ser la principal plataforma global de competiciones y eventos de deportes electrónicos, impulsando la pasión y el talento de los jugadores mientras brindamos a los fanáticos experiencias únicas e inolvidables.*

***Misión:***

*Nuestra misión es construir una comunidad vibrante y competitiva en el ámbito de los deportes electrónicos, conectando a jugadores, equipos y fanáticos de todo el mundo. A través de la organización de eventos innovadores y la implementación de tecnologías de vanguardia, buscamos elevar el estándar de la competición y fomentar el crecimiento continuo de la industria.*

***Objetivos:***

*Establecer Dinasty League como la referencia líder en la organización de eventos de deportes electrónicos.*

*Facilitar el desarrollo y la promoción de nuevos talentos en el mundo de los deportes electrónicos.*

*Expandir nuestra presencia global mediante alianzas estratégicas y colaboraciones con organizaciones afines.*

*Ofrecer una experiencia única a los fanáticos, asegurando la calidad y la innovación en cada evento.*

*Implementar un sistema web integral que optimice la gestión de jugadores, equipos y eventos.*

***Valores:***

***Pasión****: Nos apasiona el mundo de los deportes electrónicos y estamos comprometidos con su crecimiento y desarrollo.*

***Innovación****: Buscamos constantemente nuevas formas de mejorar y enriquecer la experiencia de nuestros jugadores y fanáticos.*

***Integridad****: Operamos con transparencia y honestidad, priorizando la equidad y el respeto en todas nuestras interacciones.*

***Colaboración****: Fomentamos la colaboración entre jugadores, equipos y la comunidad en general para fortalecer la industria de los deportes electrónicos.*

***Excelencia****: Buscamos la excelencia en todo lo que hacemos, desde la organización de eventos hasta la gestión de jugadores y equipos.*

***Estado Actual de la Organización:***

*En la actualidad, Dinasty League SRL cuenta con una sólida presencia regional y ha organizado con éxito varios eventos de deportes electrónicos que han captado la atención de la comunidad gaming. Sin embargo, reconocemos la necesidad de mejorar y evolucionar. En este sentido, estamos implementando un innovador marco de trabajo basado en un sistema web integral. Este sistema revolucionario permitirá una gestión más eficiente de jugadores, equipos y eventos, mejorando la calidad y la experiencia en todas las fases de nuestras operaciones. Estamos comprometidos con el crecimiento continuo y la excelencia en los deportes electrónicos, y este paso marca un hito significativo en nuestro viaje hacia la cima de la industria.*

***Análisis de la organización usando el modelo SW-CMMI***

***Nivel 2: gestión de requisitos del área de procesos.***

*Para el análisis de la organización se entrevistó a Luis Carlos Vargas, gerente general de la compañía, el cual nos permitió identificar ciertos puntos de interés en este proceso realizado.*

*Teniendo en cuenta lo antes mencionados a continuación veremos lo siguiente:*

*Tabla

Descripción generada automáticamente*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Pr | Preguntas | CI | EI | PI | NI |
| 1 | ¿Tienen metas a corto o largo plazo en la implementación del sistema en la compañía? |  |  | X |  |
| 2 | ¿han utilizado algún método tecnológico en los eventos realizados? |  |  | X |  |
| 3 | ¿Realizan eventos con frecuencia? |  |  |  | X |
| 4 | ¿Tienen planeado utilizar un sistema fijo en estos eventos? |  |  | X |  |
| 5 | ¿Usaran un personal competente para la aplicación del sistema? |  |  | X |  |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PA | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| PP |  |  |  |  |  |
| RSKM |  |  |  |  |  |
| PMC |  |  |  |  |  |
| PPQA |  |  |  |  |  |

*PP- Planificación del Proyecto.*

*RSKM- Gestión de Riesgo.*

*PMC- Monitorización y control de proyecto.*

*PPQA- Aseguramiento de calidad de producto.*

***Recomendaciones***

Según la auditoría procesada anteriormente y el análisis de la organización a través del modelo SW-CMMI, podemos recomendar lo siguiente:

1. Implementar más los medios tecnológicos que posee la compañía, para así gestionar más los eventos y actividades y así promocionar más los mismos. Se recomienda una actualización periódica en la pagina web de la compañía y redes sociales.
2. Se recomienda aumentar la comunicación de los empleados, realizando reuniones diarias de corto tiempo o reuniones periódicas semanales con la finalidad de ver los avances de las asignaciones de cada uno de los mismos.
3. Se recomienda establecer metas periódicas a corto y largo plazo para ver los avances de los futuros eventos de la compañía.