

Planeación y Estrategia



Proyecto: MasterMind

Cliente: Mgtr. Jorge Alarcón

Contenido

1. Introducción	3
2. Objetivos.....	3
3. Designación de roles.....	4
4. Planeación de la presentación de la empresa	4
5. Sprints.....	5
6. Conclusiones Bryan	6

1. Introducción

La empresa “Young Development”, una compañía comprometida con la calidad de sus programas se ha contactado con el Ing. Jorge Alarcón, que ha solicitado el desarrollo de un juego llamado Mastermind para que usuarios jueguen contra la computadora, este juego es creado para desarrollar la habilidad y lógica mental de una persona y consiste en descubrir un código secreto generado por el sistema. Para crear este programa, “Young Development” utiliza la metodología ágil SCRUM, reparte roles de trabajo como administrador de la empresa, analistas, diseñadores, programadores, tésters, asegurador de calidad y documentadores, el programa será desarrollado con la herramienta Visual Studio en el lenguaje de programación C#. Todo con el objetivo de obtener los mejores resultados en el desarrollo del programa.

2. Objetivos

Objetivo General

Desarrollar un software orientado al juego MasterMind en un plazo de tiempo determinado por el cliente y la empresa Young Development

Objetivos Específicos

- Definir adecuadamente lo que el cliente quiere implementar en el software y los servicios que se van a documentar.
- Identificar las actividades que se realizarán con el cliente en las reuniones.
- Aplicar una metodología para ser aplicada en la elaboración del proyecto
 - Realizar actividades de planeación y seguimiento semanal del proyecto
 - Analizar un plan de mejora del funcionamiento del equipo
 - Verificar y modificar el software para perfeccionar la calidad del proyecto
 - Realizar la implementación de las funcionalidades del software definido
 - Contemplar la postura y valores que se encuentran en la conducta individual y de grupo.

3. Designación de roles

Nombre	Rol Principal	Rol secundario
Sofía Villacís	Administrador	Programador
Bryan Cuvi	Analistas	Tester
Andrés Cajamarca	Analista	Documentador
David Cazar	Diseñador	Programador
Sebastián Tamayo	Analista	Programador
Ángel Seraquive	Diseñador	Programador
Marcelo Placencia	Asegurador de Calidad	Documentador

Para seguir una metodología de desarrollo se escogió la de Scrum y tiene los roles siguientes:

Product Owner: Sofía Villacís

Scrum Master: Sebastián Tamayo

Equipo de desarrollo: David Cazar, Ángel Seraquive, Sebastián Tamayo y Sofía Villacís

4. Planeación de la presentación de la empresa

La empresa Young Development realizo su planeación de actividades en base a reuniones con todo el personal en la que se hablo y se llevo a acuerdos mutuos para poder dar a conocerlos de mejor manera, las siguientes reuniones detalladas en la tabla explican que procesos se llegaron a un acuerdo para realizar.

Id de reunión	Acuerdos llevados	Acciones tomadas
1	Asignación de roles, distribución de tareas iniciales.	Presentación de los miembros y contratación oficial por la empresa Young Development, el área del administrador, diseñadores y programadores comenzaron trabajos para realizar la página web de la empresa.
2	Creación de la página web, establecimiento de contactos y artefactos para el cliente.	Se termino la página web, se estableció como contacto al administrador y la propia página web y finalmente se desarrollaron volantes para que se realice el

		contacto con el cliente.
3	Orden de la presentación, puestos, entrega de artefactos y turnos de habla.	Se organizo como se llevara a cabo la presentación de la empresa, quienes van a hablar y como se debe formar cada uno, como se debe entregar los artefactos llevados y cuanto tiempo tomará.

5. Sprints

Para el desarrollo del software se planteo el uso de la metodología Scrum, por eso es que se opto por un desarrollo basado en sprints, dado un periodo de tiempo se debía de tener un objetivo cumplido.

Fecha primer sprint: 19 de mayo de 2022

Requisito	Descripción	Quién	Días
RNF1	Desarrollo interfaz de páginas principales	Angel Seraquive	2
RNF1	Desarrollo interfaz de páginas de niveles	Sofía Villacis	2
RF4	Accesibilidad de idioma	Angel Seraquive y Sofía Villacis	1
RF1	Jugabilidad del programa	Sebastián Tamayo	1
RF2	Selección de niveles	David Cazar	1
RF3	Verificado de ganado o perdido	Sebastián Tamayo	1
RF7	Tamaño de pantalla	Angel seraquive y Sofía Villacis	1

Fecha segundo Sprint 24 de mayo de 2022

Requisito	Descripción	Quién	Días
RF1	Corrección de errores en la generación de aciertos.	Sebastián Tamayo	1
RF1	Validación de combinaciones incompletas o vacías	Sebastián Tamayo	1
RF5	Marcado de puntajes	David Cazar	1
RF6	Marcado de mejor puntaje	Sebastián Tamayo	1

6. Conclusiones Bryan

Al momento de elaborar una estrategia para la elaboración de nuestro proyecto o juego que va a ser entregado al cliente, pudimos identificar los puntos más fuertes los cuales hay que tomar con cierto grado de relevancia, realizando así un método que conlleve a la más adecuada organización de la empresa y con el cliente, realizando citas constantes con el cliente y reuniones con el personal de la empresa, de manera concluyente se pudo realizar una planificación idónea para la elaboración del proyecto según a los requerimientos del cliente.