PROYECTO INTEGRADOR II

ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO INTEGRADOR (PROJECT CHARPET) 2023-20

THE NEXUS BATTLES II

SISTEMA DE COMERCIO ELECTRÓNICO SOBRE INFRAESTRUCTURA EN LA NUBE

FELIX ANDRES ASELA GARCIA, DANIEL FELIPE MILLAN MARTINEZ,

BREYNER JOHAN ROPERO CONTRERAS, JESUS ENRIQUE BONILLA ESPAÑA,

KEVIN DAVID BECERRA PATIÑO, MARIA ALEJANDRA LOZANO SUAREZ,

JOSE SANTIAGO BENAVIDES CESPEDES.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática

Universidad Pontifica Bolivariana Secciona Bucaramanga

Bucaramanga, 15 de junio de 2023

REVISIÓN Y CONTROL DE CAMBIOS

Revisión y versiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión**  **aprobada** | **Cargo** | **Nombres y apellidos** |
| 2022-01-11 | 1.0 | Docente | Lenin Javier Serrano Gil |
| 2023-01-16 | 2.0 | Docente | Danith Patricia Solórzano Escobar  Sandra Pilar Reyes Hernández |
| 2023-07-15 | 3.0 | Docente | Sandra Pilar Reyes Hernández |

Control de Cambios

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción del cambio** | **Autor** |
| 2022-01-11 | 1.0 | Aprobado | Facultad de ingeniería de sistemas e informática |
| 2023-01-16 | 2.0 | Aprobado | Facultad de ingeniería de sistemas e informática |
| 2023-07-16 | 3.0 | Aprobado | Facultad de ingeniería de sistemas e informática |

Tabla de Contenido

[ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO INTEGRADOR (PROJECT CHARTER) 3](#_Toc1907619162)

[1. Información general del Proyecto Integrador 4](#_Toc653019419)

[1.1. Nombre del Proyecto Integrador 4](#_Toc330648920)

[1.2. Promotor del proyecto Integrador 4](#_Toc1782652131)

[1.3. Definición del Product Owner 4](#_Toc1996127321)

[1.4. Definición del Scrum Master 4](#_Toc265871776)

[1.5. Definición del Scrum Team 5](#_Toc315890575)

[1.6. Interesados (Stakeholders) 5](#_Toc1796416856)

[1.7. Fecha de inicio esperada 5](#_Toc1330907532)

[1.8. Fecha de finalización 5](#_Toc1605054606)

[2. Detalles del Proyecto Integrador 5](#_Toc1604569415)

[2.1. Declaración de la visión del Proyecto Integrador 6](#_Toc197895471)

[2.2. Planteamiento del problema 6](#_Toc418874397)

[2.3. Misión 6](#_Toc1434666411)

[2.4. Visión 6](#_Toc444885383)

[2.5. Alcance 6](#_Toc856200670)

[2.6. Objetivos 7](#_Toc2098415451)

[2.7. Beneficios esperados 7](#_Toc1160692259)

[3. Especificación de requerimientos 7](#_Toc7392266)

[4. Identificación de riesgos 8](#_Toc875782528)

[5. Criterios de aceptación del Proyecto Integrador 9](#_Toc189542116)

[5.1. Duración del Sprint 9](#_Toc1668816886)

[5.2. Criterios de terminado (Done) 9](#_Toc601003781)

[6. Cronograma de lanzamientos 9](#_Toc2096310852)

[7. Presupuesto Inicial 9](#_Toc987816269)

[8. Documentación de soporte 9](#_Toc285274370)

# ACTA DE CONSTITUCIÓN DEL PROYECTO INTEGRADOR (PROJECT CHARTER)

## Información general del Proyecto Integrador

## Nombre del Proyecto Integrador

THE NEXUS BATTLES II SISTEMA DE COMERCIO ELECTRÓNICO SOBRE INFRAESTRUCTURA EN LA NUBE.

## Promotor del proyecto Integrador

El promotor del proyecto "THE NEXUS BATTLES II" es el grupo empresarial familiar UPB-COMPANY. Este grupo ha tomado la iniciativa de desarrollar un servicio web basado en un modelo de inteligencia artificial soportado por infraestructura en la nube para comerciar e intercambiar cartas virtuales de su juego de cartas coleccionables e intercambiables. Además, planean ofrecer la posibilidad de realizar torneos y juegos en línea de contiendas multijugador o jugador contra la máquina.

## Definición del Product Owner

El rol de Product Owner se ira rotando de la siguiente manera entre cada uno de los miembros del equipo semanalmente:

1. Félix Andrés Asela García.
2. Kevin David Becerra Patiño.
3. Jesús Enrique Bonilla España.
4. Breyner Johan Ropero Contreras.
5. María Alejandra Lozano Suarez.
6. Daniel Felipe Millán Martínez.

El Product Owner será la figura clave que representará las necesidades y expectativas de los stakeholders. Su responsabilidad principal será la de definir y priorizar las funcionalidades y características del producto que se está desarrollando. Además, el Product Owner trabajará en estrecha colaboración con el equipo de desarrollo, proporcionando retroalimentación constante y asegurándose de que el producto final cumpla con los estándares de calidad y la visión del proyecto. Su compromiso y liderazgo en la toma de decisiones serán fundamentales para garantizar la entrega de un producto exitoso.

## Definición del Scrum Master

Se ha designado a Felix Andres Asela Garcia, su rol será fundamental para asegurar que el equipo funcione de manera eficiente, eliminando los obstáculos o impedimentos que puedan afectar el desarrollo del proyecto. El Scrum Master fomentará la comunicación abierta y el intercambio de conocimientos entre los miembros del equipo. Además, se encargará de guiar al equipo en la correcta aplicación de los principios y prácticas de Scrum.

## Definición del Scrum Team

El Scrum Team está conformado por Félix Andrés Asela García, Kevin David Becerra Patiño, Jesús Enrique Bonilla España, Breyner Johan Ropero Contreras, María Alejandra Lozano Suarez, Daniel Felipe Millán Martínez y José Santiago Benavides Cespedes.

Cada miembro del Scrum Team aporta una valiosa experiencia y conocimientos técnicos, lo que garantiza que contamos con las capacidades necesarias para enfrentar los desafíos del proyecto de manera efectiva. Además, el Scrum Team se caracteriza por su compromiso con los valores ágiles, su capacidad para colaborar estrechamente y su enfoque en la entrega continua de valor al cliente.

## Interesados (Stakeholders)

1. ***Grupo Empresarial UPB-COMPANY:*** Como la entidad que ha iniciado el proyecto, el grupo empresarial es un stakeholder clave que tiene un interés directo en el éxito del mismo.
2. ***Equipo de Desarrollo del Proyecto:*** El equipo encargado de diseñar, desarrollar e implementar los diferentes módulos son stakeholders, ya que su trabajo y contribuciones son esenciales para el logro de los objetivos del proyecto.
3. ***Usuarios Finales del Juego:*** Los jugadores que utilizarán el servicio web para comerciar e intercambiar cartas virtuales, así como para participar en torneos y juegos online, son stakeholders importantes. Sus necesidades y expectativas deben ser consideradas durante todo el desarrollo.
4. ***Product Owner:*** El Product Owner, que es responsable de definir y priorizar el backlog del producto, también es un stakeholder relevante, ya que representa las necesidades y expectativas de los usuarios finales y tiene un papel fundamental en el proyecto.
5. ***Scrum Master:*** El Scrum Master, como líder del equipo de desarrollo, también puede ser considerado un stakeholder, ya que su trabajo es crucial para asegurar que el proyecto se realice de acuerdo con la metodología Scrum y para eliminar los obstáculos que pueda afectar al equipo.

## Fecha de inicio esperada

La fecha de inicio esperada es el día 27 de J ulio del año 2023.

## Fecha de finalización

La fecha de finalización del proyecto es el día 9 de noviembre de 2023.

## Detalles del Proyecto Integrador

## Declaración de la visión del Proyecto Integrador

Nuestra visión es desarrollar el proyecto "THE NEXUS BATTLES II", un juego de cartas coleccionables e intercambiables en línea que ofrece entretenimiento y una experiencia innovadora en el mundo de los juegos en línea. Donde buscamos establecer una plataforma automatizada donde los usuarios puedan comercializar, intercambiar y ser partícipes de torneos y juegos dentro del emocionante mundo de los juegos de las cartas coleccionables.

## Planteamiento del problema

El proyecto surge del grupo empresarial familiar UPB-COMPANY y la necesidad de una plataforma que satisfaga las demandas de los jugadores de comercio de cartas coleccionables en línea. En la actualidad, se presentan limitaciones en las opciones de comercio, intercambio y participación de torneos dentro de la categoría de juegos. Asimismo, la comunicación con los usuarios se ve limitada, para evitar esta problemática y ofrecer una experiencia de usuario adecuada, se propone el desarrollo de los módulos de torneo y correo electrónico en "THE NEXUS BATTLES II".

## Misión

La misión del proyecto "THE NEXUS BATTLES II" es desarrollar un servicio web que emplee un modelo de inteligencia artificial respaldado por infraestructura en la nube, para comerciar, intercambiar cartas virtuales y llevar a cabo torneos y juegos online de contiendas multijugador o jugador contra la máquina en un ambiente seguro y amigable, proporcionando así una experiencia inigualable a los apasionados de los juegos de cartas coleccionables.

## Visión

Nuestra visión es aspirar a convertirnos en un referente en la industria de los juegos con "THE NEXUS BATTLES II". Buscamos generar un ecosistema próspero y competitivo que atraiga a diferentes jugadores con diferentes edades, habilidades, permitiendo el intercambio y la evolución constante del juego. Además de satisfacer las necesidades de colección y comercio electrónico de cartas, buscamos ofrecer un ambiente en que los jugadores encuentren diversión, entretenimiento, desafío y que disfruten cada torneo e interacción con el juego.

## Alcance

El alcance del proyecto "THE NEXUS BATTLES II" abarca el desarrollo de una tienda en línea de cartas coleccionables y así mismo un juego que da uso a las respectivas cartas basados en un sistema de microservicios que brinda a los usuarios diferentes módulos como el de correo electrónico y torneo. Se incluirán funciones de inscripción en torneos, trasmisión en vio de encuentros, envíos de correos electrónicos de confirmación y recuperación de contraseñas, así como mensajes publicitarios y notificaciones del módulo de subasta. La aplicación web se enfocará en presentar una interfaz amigable y segura, así como una experiencia de usuario atractiva y envolvente.

## Objetivos

***Objetivo General***

desarrollar un servicio web que haga uso de un modelo de inteligencia artificial soportado por infraestructura en la nube para comerciar e intercambiar cartas virtuales, además, realizar torneos y juegos online de contiendas multijugador o jugador contra la máquina.

***Objetivos Específicos***

1. Implementar un módulo de correo electrónico con el fin de mejorar la comunicación con los usuarios y brindar mensajes personalizados.
2. Desarrollar un módulo de torneo que permita a los equipos de jugadores participar en torneos y recibir recompensas.
3. Asegurar la seguridad de la información y transacciones en el juego. Y la entrega de correos electrónicos sea confiable y oportuna.

## Beneficios esperados

1. Fortalecimiento de la comunidad de jugadores mediante la participación en torneos y competencias en vivo.
2. Incremento en la satisfacción de los usuarios debido a la agradable, emocionante e innovadora experiencia de usuario del juego.
3. Desarrollo de habilidades profesionales en el equipo de desarrollo, en áreas como metodologías agiles, infraestructura en la nube e inteligencia artificial.
4. Fortalecimiento en el dominio de los distintos lenguajes de programación y herramientas tecnológicas usadas en el desarrollo de un proyecto web
5. Experiencia en desarrollo de aplicaciones web, la cual nos servirá en un futuro laboralmente tanto para nuestro curriculum como para los futuros proyectos.
6. Adquisición de estrategias de panificación y optimización de tiempos del trabajo, lo que nos permitirá realizar cada actividad de maneras más ágil y efectiva.

## Especificación de requerimientos

Definida en el formato IEEE 830 por parte de todos los grupos socios de THE NEXUS BATTLES

<https://docs.google.com/document/d/1s0n89yIpQrtJiAqnvXO6Z6RxD7k3BZkpGG4F0TdPruk/edit>

## Identificación de riesgos

***Módulo de correo:***

1. El sistema de correo electrónico podría ser difícil de mantener, lo que podría conducir a costos elevados de soporte.

***Probabilidad:*** Media

***Impacto:*** Alto

1. El sistema de correo electrónico podría no ser capaz de enviar mensajes a los clientes.

***Probabilidad:*** Alto

***Impacto:*** Alto

1. El sistema de correo electrónico podría no ser capaz de manejar el volumen de mensajes esperado.

***Probabilidad:*** Alto

***Impacto:*** Alto

1. El sistema de correo electrónico podría no ser capaz de ser integrado con los demás módulos de la compañía.

***Probabilidad:*** Media

***Impacto:*** Alto

1. El sistema de correo electrónico podría no cumplir con las políticas de la compañía.

***Probabilidad:*** Bajo

***Impacto:*** Medio

***Módulo de torneo:***

* El sistema de torneo podría no ser capaz de manejar la cantidad esperada de jugadores.

***Probabilidad:*** Alta

***Impacto:*** Alto

* El sistema de torneo podría no ser capaz de generar resultados precisos.

***Probabilidad:*** media

***Impacto:*** Alto

* Puede haber vulnerabilidades en el sistema de torneos y gracias a esto los equipos podrían hacer trampa.

***Probabilidad:*** Alta

***Impacto:*** Alto

* El módulo de torneo podría ser vulnerable a ataques de seguridad, lo que podría conducir a la pérdida de datos o al robo de información.

***Probabilidad:*** Media

***Impacto:*** Alto

* El módulo de torneo podría no ser capaz de funcionar de manera constante, lo que podría conducir a interrupciones del servicio.

***Probabilidad:*** Media

***Impacto:*** Alto

## Criterios de aceptación del Proyecto Integrador

## Duración del Sprint

Cada Sprint tendrá una duración de 2 semanas entre Sprint, con un total de 3 Sprints.

## Criterios de terminado (Done)

El cliente considera que una historia está DONE cuando cumple con todos los criterios de aceptación para la historia y se encuentra toda la evidencia del TESTING.

## Cronograma de lanzamientos

El cronograma de lanzamientos previsto para el proyecto THE NEXUS BATTLES II

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1r38Vz3bUn2lPvWdC2q1MG0LlPdTwtyQZ/edit?usp=sharing&ouid=106263719351149253293&rtpof=true&sd=true>

## Presupuesto Inicial

El presupuesto Inicial aproximado para el proyecto THE NEXUS BATTLES II

<https://upbeduco-my.sharepoint.com/:x:/g/personal/daniel_valdivieso_2021_upb_edu_co/EVOANhKTPZNDoH9vT9NCJggB84xEdAftIde9qVqLZmObhg?e=eu1gri>

## Documentación de soporte