

Project Charter (Project Vision, Scrum Step 0)

Fecha: July 7, 2015

De: Oswaldo Bayona
obayona@espol.edu.ec

Tema: Carta DRisk

Version	Date	Author	Description
1.0	July 7, 2015	Oswaldo Bayona	Draft initiated

Descripción

Drisk es la versión web del juego Risk e incluye características configurables. Risk es un juego de estrategias militar basado en turnos que utiliza un mapa político como tablero, cuenta con tres modos oficiales que son: Dominación Mundial, Capital y Misión Secreta, mostrándole al usuario misiones diferentes por cada modo del juego que tendrá que cumplir para ganarlo.

Justificación Empresarial

En el mercado existen diferentes versiones de Risk pero presentan varias limitaciones como el bajo nivel de configuración de varios parámetros asociados al juego. Estas restricciones afectan a la experiencia de usuario y la jugabilidad. DRisk busca superar estos problemas.

El usuario podrá configurar los mapas del juego, definir la cantidad de países por territorio y la cantidad de continentes que pueden tener en el mapa. Además se incluye las características estándares del juego como asignación de territorio, asignación de tropas o soldados, ataque de territorios, cartas Risks, etc.

Requerimientos del Proyecto

Visión:

Diseñar e implementar soluciones innovadoras que cumplan con las expectativas de nuestros clientes, maximizando siempre la experiencia y la interacción de los usuarios con nuestras aplicaciones.

Misión:

Somos estudiantes universitarios de la Escuela Politécnica Superior del Litoral apasionados en el desarrollo de software. Buscamos ofrecer una nueva e innovadora forma de jugar Risk orientada a mejorar la jugabilidad y la experiencia de los usuarios.

Objetivos:

- Implementar un proyecto siguiendo las diferentes etapas del ciclo de desarrollo de software usando metodologías ágiles.
- Desarrollar una aplicación web que cumpla con los requerimientos de la versión estándar del juego Risk.
- Superar las limitaciones de jugabilidad del juego Risk proporcionando diferentes opciones de personalización y configuración de mapas.
- Ofrecer una interfaz amigable e intuitiva para el usuario.

Características	MH	Descripción
Compatibilidad	n	Debe funcionar correctamente en todos los navegadores web modernos.
Interacción	n	Debe presentar una interfaz gráfica adecuada e intuitiva.
Configurabilidad	n	Debe ofrecer varias opciones de configuración de los diferentes parámetros asociados a la aplicación.
Jugabilidad	n	Debe brindar una gran experiencia a los jugadores.

Tabla 1: Cualidades que tendrá el proyecto DRisk.

Nivel de Estimación de Esfuerzo por Sprint y Calendario de Actividades

Equipo de Trabajo:

El equipo del proyecto está conformado por cuatro personas. La velocidad del equipo es de 45 horas por semana y se han estimado 84 días de trabajo para el diseño e implementación del juego.

Duración de los Sprints:

Se ha considerado una etapa previa al inicio del desarrollo para la configuración de los requisitos de hardware y herramientas de software utilizadas en el proyecto, se prevé que esta etapa tome alrededor de 15 días.

Con la información previamente descrita se ha calculado cuatro sprints para el desarrollo de la aplicación, la tabla 2 muestra el total de días que se tomarán por cada Sprint.

Sprint	Total (días)
Sprint 1	23
Sprint 2	22
Sprint 3	21
Sprint 4	13

Tabla 2: Total de días que se tomarán en realizar cada sprint

A continuación se muestra con mayor detalle la planificación del proyecto:

		Inicio	Fin	Duración (días)
Pre-Sprint	Preparación de Hardware	Julio 15	Julio 16	2
	Instalación de software	Julio 17	Julio 23	5
	Configuración de Datos	Julio 24	Agosto 4	8
Sprint 1	Planificación	Agosto 5	Agosto 5	1
	Desarrollo	Agosto 6	Septiembre 7	23
	Pruebas	Septiembre 8	Septiembre 15	6
Sprint 2	Planificación	Septiembre 16	Septiembre 16	1
	Desarrollo	Septiembre 17	Octubre 16	22
	Pruebas	Octubre 19	Octubre 27	7
Sprint 3	Planificación	Octubre 28	Octubre 28	1
	Desarrollo	Octubre 29	Noviembre 26	21
	Pruebas	Noviembre 27	Diciembre 8	8
Sprint 4	Planificación	Diciembre 9	Diciembre 9	1
	Desarrollo	Diciembre 10	Diciembre 28	13
	Pruebas	Diciembre 29	Enero 19	16

Tabla 3: Calendario de Actividades para el Desarrollo del Proyecto DRisk

Riesgos, Asunciones y Restricciones.

Riesgos:

En la tabla 4 se plantean los riesgos considerados para este proyecto. Además en la tabla 5 se muestra la matriz de riesgos que servirá para tomar decisiones en los casos necesarios.

Situación	Probabilidad	Nivel de impacto
Algún miembro del equipo tiene algún problema personal o de salud	Baja	Catastrófico
Incumplimiento de los plazos para completar correctamente las tareas	Baja	Catastrófico
Pérdida o desintegración de los miembros del equipo.	Baja	Serio
Sobrecarga de peticiones al servidor web de la aplicación	Moderada	Catastrófico
Cambios en los requerimientos que requieren modificaciones en el código de la aplicación	Moderada	Serio
Cambios en los requerimientos que requieren modificaciones en el diseño de la aplicación	Moderada	Serio
Incompatibilidad con navegadores antiguos.	Alta	Tolerable

Tabla 4: Riesgos que se pueden producir durante el desarrollo del Proyecto

Nivel de Impacto				
Probabilidad		Tolerable	Serio	Catastrófico
	Baja	Afrontarlo	Mitigarlo	Mitigarlo
	Moderada	Afrontarlo	Mitigarlo	Compartirlo con terceros
	Alta	Mitigarlo	Compartirlo con terceros	Eliminar

Tabla 5: Matriz de riesgos

Asunciones:

Se asume que las historias de usuarios están bien redactadas y completas.

Se asume que cada Backlog del sprint será completado a tiempo.

Se asume que durante el desarrollo tendremos todo el hardware disponible.

Restricciones:

No existen restricciones, solo se debe presentar el proyecto de acuerdo a las reglas de SCORE.

Roles claves

R: Responsable

A: Rinde cuentas

C: Consultor

I : Informante

Actividad/ recurso	Oswaldo	Rodrigo	Jorge	Kevin
Investigación	R	R	C	I
Planificación	C	C	I	C
Desarrollo	I	A	R	A
Verificación de errores	A	A	A	R

Tabla 6: Responsabilidades de cada miembro del Proyecto

Cargo	Persona
Project Owner	Rodrigo Castro
Scrum Master	Jorge Vergara
Cliente Local	Denny Schuldt
Cliente Real	Nazareno Aguirre
Desarrollador	Kevin Ortiz
Desarrollador	Oswaldo Bayona

Tabla 7: Roles de cada miembro del Proyecto