

PIS 2014 Grupo 10

Acta de Reunión de Requerimientos

Versión 1.2

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
20/08/2014	1.0	Primera Versión del Documento.	Equipo de Analistas.
23/08/2014	1.1	Revisión del documento.	Federico Blumetto.
24/08/2014	1.2	Revisión de formato.	Equipo SQA.

Fecha: 15/08/2014

Responsables: Todos

Participantes: Todos

Contenido:

Contenido:

Temas Tratados:

Presentación del cliente con el grupo.

Presentación del Proyecto.

Definición de tecnologías a utilizar en el proyecto.

Requerimientos de Interfaz.

Usos previstos de los resultados.

Características del juego.

Registro de usuarios.

Temas Tratados:

- Presentación del cliente con el grupo.
- Presentación del proyecto.
- Definición de tecnologías a utilizar en el proyecto.
- Requerimientos de Interfaz.
- Usos previstos de los resultados.
- Características del Juego.
- Registro de usuarios.

Presentación del cliente con el grupo.

Se presentó Marcelo Guerra Hahn mediante Skype, Senior Test Lead de Microsoft Corp.

Presentación del Proyecto.

Mediante la visualización de un video el cliente ejemplificó la idea general del proyecto.

El mismo implica desarrollar una aplicación móvil multiplataforma, la cual consiste en un juego de desafíos entre usuarios. Para la resolución de los mismos se utilizan distintas funcionalidades que posee un smartphone, por ejemplo la cámara, la brújula, etc.

Definición de tecnologías a utilizar en el proyecto.

Se estableció que la aplicación se implementará en las plataformas Windows Phone y Android. La Base de Datos de la misma debe almacenarse en el servidor Azure.

Requerimientos de Interfaz.

Respetar los lineamientos de diseño de interfaz de cada plataforma, obteniendo una interfaz nativa en cada caso. La misma debe estar disponible como mínimo en Inglés y Español en primera instancia. De ser posible, el mismo se debe ajustar con el idioma del celular. La interfaz debe ser fluida, considerando como fluido 20 clicks para iniciar y resolver los 10 desafíos.

Usos previstos de los resultados.

La aplicación se publicará en las respectivas tiendas de las plataformas. El cliente expresó interés en publicar en forma temprana un primer prototipo, con un único desafío, y luego publicar las demás versiones como actualizaciones del mismo.

Características del juego.

El juego consiste en 10 desafíos que se deben cumplir en una semana utilizando las funcionalidades del celular. La duración de cada desafío debe ser de aproximadamente 1 o 2 minutos. La evaluación del cumplimiento de los mismos debe ser automática. Se debe realizar un ranking semanal con los puntajes de los usuarios, calculados a partir de una métrica definida previamente.

Registro de usuarios.

Se debe efectuar el registro de usuario al iniciar la aplicación utilizando una cuenta de Google o Facebook. También se permite recomendar la aplicación a amigos para que se unan a través de las cuentas asociadas. La cantidad de jugadores no deberá ser una limitante.