

# PIS 2014 Grupo 10

## Descripción del Proyecto

### Versión 1.4

#### Historia de revisiones:

Fecha	Versión	Descripción	Autor
22/08/2014	1.0	Primera versión del documento.	Equipo de Analistas.
23/08/2014	1.1	Revisión del documento.	Federico Blumetto.
23/08/2014	1.2	Revisión del documento.	Inés Saint Martin.
24/08/2014	1.3	Revisión del documento	Federico Blumetto.
24/08/2014	1.4	Revisión de formato.	Equipo SQA.

## **Contenido:**

### 1. Introducción.

#### 1.1. Propósito.

#### 1.2. Generalidades.

#### 1.3. Objetivos

### 2. Producto.

#### 2.1. Dominio del Negocio.

#### 2.2. Descripción del Producto.

#### 2.3. Entregables.

### 3. Restricciones.

#### 3.1. Premisas.

#### 3.2. Supuestos.

# 1. Introducción.

## 1.1. Propósito.

El propósito de este documento es obtener una **descripción del proyecto** y el producto a realizar. Permite tener un insumo para realizar las planificaciones detalladas de Plan de Proyecto, Gestión de Riesgos, Especificación de Requerimientos, entre otros.

## 1.2. Generalidades.

- Nombre del Proyecto: PIS 2014 Grupo 10.
- Fecha de Comienzo: 15 de Agosto del 2014.
- Partes interesadas:
  - Cliente: Microsoft Corp. Guerra Hahn, Marcelo Senior Test Lead.
  - Usuarios finales: Usuarios de Android y Windows Phone.
  - Director del Proyecto: Javier Barreiro.
  - Grupo N°: 10.
- Modelo de Procesos utilizado: MUM.

## 1.3. Objetivos

Desarrollo de una aplicación multi-plataforma de uso de las capacidades del teléfono celular.

# 2. Producto.

## 2.1. Dominio del Negocio.

N/A

## 2.2. Descripción del Producto.

La aplicación es un juego al estilo "scavenger hunt" o búsqueda del tesoro. El juego permitirá a varios jugadores participar de 10 desafíos a definir por el equipo. Cada desafío debe utilizar una capacidad del teléfono (ej, la cámara, la brújula, el acelerómetro, etc.).

Cada juego dura una semana, los participantes pueden empezar en cualquier momento y se cuenta el tiempo de resolución de cada desafío. Al finalizar el juego se define un ganador usando una combinación de azar, tiempo de respuesta y potencialmente algún otro criterio.

### **2.3. Entregables.**

Aplicación Móviles publicadas en las tiendas de las diversas Plataformas.  
Base de Datos de la aplicación en Azure.

## **3. Restricciones.**

### **3.1. Premisas.**

Las plataformas en los cuales se debe implementar son Windows Phone y Android.  
La Base de Datos de la aplicación debe almacenarse en Azure.

### **3.2. Supuestos.**

N/A