

PIS 2014 Grupo 10

Acta de la Reunión de Equipo

Versión 1.1

Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
06/09/2014	1.0	Creación del documento.	Inés Saint Martin.
07/09/2014	1.1	Revision final de SQA.	Federico Blumetto.

Contenido:

1. Orden del día:
 - 1.1. Evaluar primer iteración
 - 1.2. Definir plan de segunda iteración
 - 1.3. Definir cinco desafíos para enviar al cliente
 - 1.4. Definir nombre del juego
 - 1.5. Evaluar interfaz para enviar al cliente
 - 1.6. Definir tecnologías a usar
 - 1.7. Definir prototipos de entrenamiento
 - 1.8. Definir el modelo de dominio a utilizar
2. Temas Tratados :
 - 2.1. Evaluar primer iteración
 - 2.2. Definir plan de segunda iteración
 - 2.3. Definir cinco desafíos para enviar al cliente
 - 2.4. Definir nombre del juego
 - 2.5. Evaluar interfaz para mandar al cliente
 - 2.6. Definir tecnologías a usar
 - 2.7. Definir prototipos de entrenamiento
 - 2.8. Definir el modelo de dominio a utilizar

1. Orden del día:

- Evaluar primer iteración
- Definir plan de segunda iteración
- Definir cinco desafíos para enviarle a Marcelo
- Definir nombre del juego
- Evaluar interfaz para mandarle a Marcelo
- Definir tecnologías a usar
- Definir prototipos de entrenamiento
- Definir el modelo de dominio a utilizar

1.1. Evaluar primer iteración

Se evaluará la primer iteración.

1.2. Definir plan de segunda iteración

Se realizará el plan de trabajo para la segunda iteración. Se definirán qué actividades se deben realizar, sus responsables y se estimará el tiempo que llevará cada una.

1.3. Definir cinco desafíos para enviar al cliente

Se van a evaluar todos los desafíos propuestos hasta el momento y se van a elegir los más viables y atractivos para enviarle al cliente.

1.4. Definir nombre del juego

Se va a definir el nombre del juego.

1.5. Evaluar interfaz para enviar al cliente

Se va a evaluar el prototipo de la interfaz para enviarle al cliente.

1.6. Definir tecnologías a usar

Definir la tecnología a utilizar. Decidir (y/o preguntar al cliente) que version de Windows Phone soportar.

1.7. Definir prototipos de entrenamiento

Se va a definir que prototipos de entrenamiento realizar en función de su utilidad y el tiempo que implican.

1.8. Definir el modelo de dominio a utilizar

Se va a definir el modelo de dominio.

2. Temas Tratados :

2.1. Evaluar primer iteración

Se evaluó la primer iteración como positiva. Se pudo avanzar correctamente en los requerimientos y cumplir los primeros objetivos.

Se debe mejorar el trabajo en las líneas de trabajo de investigación.

2.2. Definir plan de segunda iteración

Se definió el cronograma de las actividades macro. Queda como compromiso para la semana, que cada uno defina en función de los objetivos que actividad va a realizar, responsables para los entregables, y la estimación de cada una de las actividades.

2.3. Definir cinco desafíos para enviar al cliente

Se presentaron todos los desafíos propuestos hasta el momento, se evaluaron y se eligieron siete. Se generó un documento con la descripción de estos desafíos y se envió al cliente para que realice un feedback.

2.4. Definir nombre del juego

Se eligió el nombre entre los que se habían propuesto. El nombre es "Challenge Accepted".

2.5. Evaluar interfaz para mandar al cliente

Se dió una opinión sobre la interfaz diseñada para Android, se enviará el mockup al cliente.

2.6. Definir tecnologías a usar

Los especialistas técnicos comentaron acerca de las dificultades que presentan los emuladores para las distintas versiones de Windows Phone. Se decidió extender la pregunta al cliente, que nos de su visión sobre utilizar Windows Phone 7 o Windows Phone 8.

2.7. Definir prototipos de entrenamiento

Se explicó al grupo que se espera de los prototipos. Los especialistas técnicos quedaron encargados de definir cuales prototipos van a desarrollar, en que tiempos y comunicarlo al resto del grupo.

2.8. Definir el modelo de dominio a utilizar

Se presentó el modelo de dominio, se dieron opiniones. El mismo será modificado por el Arquitecto en base a esas sugerencias. Además se comparte el modelo en la herramienta cacao para que todos puedan seguir dando sugerencias.