



Proyecto **Last bullet**

Grupo
Paradox Studios

DOCUMENTO DE PLANIFICACIÓN

Hito: 1
Fecha entrega: 23-12-2016
Versión: 1

Componentes:

- Moltó Ferré, Enrique
- Muñoz Perriñán, José Luis
- Pérez Cristo, Rubén
- Rebollo Berná, Antonio
- Zamora Pastor, Julio

Contenido

<u>1.Propósito</u>	<u>3</u>
<u>2.Análisis de riesgos.</u>	<u>3</u>
<u>2.1.Identificación de riesgos.</u>	<u>3</u>
<u>2.2.Prioridades de los riesgos.</u>	<u>4</u>
<u>2.3.Planes de contingencia.</u>	<u>6</u>
<u>3.Estimación de costes.</u>	<u>6</u>
<u>3.1.Ley de Parkinson.</u>	<u>6</u>
<u>3.2.Pricing to Win.</u>	<u>6</u>
<u>3.3.Puntos Objeto y/o Puntos de Función.</u>	<u>6</u>
<u>3.4.Comparación y discusión de los valores obtenidos.</u>	<u>6</u>
<u>4.Agenda del proyecto.</u>	<u>6</u>
<u>4.1.Relación de actividades (WBS).</u>	<u>6</u>
<u>4.2.Plan general del proyecto (Hitos).</u>	<u>6</u>
<u>4.3.Plan detallado del proyecto (2 iteraciones).</u>	<u>6</u>
<u>4.4.Asignación de tiempo y recursos a actividades.</u>	<u>7</u>
<u>4.4.1.Recursos humanos.</u>	<u>7</u>
<u>4.4.2.Otros recursos.</u>	<u>7</u>
<u>5.Mecanismos de seguimiento y control.</u>	<u>7</u>

1. Propósito

<Describir cuál es el propósito de este documento y a quién va dirigido>

El propósito de este documento es identificar todos los riesgos a tener en cuenta en el desarrollo del proyecto, así como los costes que conlleva y crear una agenda de desarrollo marcada por hitos de entregas.

2. Análisis de riesgos.

2.1. Identificación de riesgos.

Tipo de riesgo		Tecnológicos
Problemas con GitHub y el control de versiones.	El servidor del juego deja de funcionar.	Fallos de compatibilidad por versiones del sistema operativo (Windows).

Tipo de riesgo		Humanos		
Muerte, expulsión o abandono de algún componente del equipo.	Desmotivación.	Caídas de rendimiento debido al estrés o al cansancio acumulado.	Discrepancias en la toma de decisiones por parte del equipo.	Exceso de confianza y reducción del rendimiento como consecuencia.

Tipo de riesgo		Organizativo	
Cambios en el desarrollo del proyecto no previstos.	Exclusión de una parte del proyecto por parte de un profesor.	Fallos de organización como fruto de falta de comunicación entre los componentes del grupo.	Retraso de tareas.

Tipo de riesgo		Relacionados con las herramientas de desarrollo.	
Actualizaciones de software que generen	Conflictos y problemas con Visual Studio.	Que una tecnología que usamos pase a ser de pago.	Que una tecnología de problemas de

problema de incompatibilidades.

compatibilidad con otra tecnología.

Tipo de riesgo		Estimación	
Fallos en la estimación de tiempos y es necesario mucho más tiempo.	El tiempo para arreglar errores es mayor del estimado.	El tiempo de aprendizaje de software es mayor del estimado.	Entregas inacabadas.

2.2. Prioridades de los riesgos.

Tipo de riesgo	Tecnológicos
Riesgo	Efectos
Problemas con GitHub y el control de versiones.	Altos
El servidor del juego deja de funcionar.	Altos
Fallos de compatibilidad por versiones del sistema operativo (Windows).	Altos

Tipo de riesgo	Humanos
Riesgo	Efectos
Muerte, expulsión o abandono de algún componente del equipo.	Muy altos
Desmotivación.	Medios
Caídas de rendimiento debido al estrés o al cansancio acumulado.	Medios
Discrepancias en la toma de decisiones por parte del equipo.	Bajos
Exceso de confianza y reducción del rendimiento como consecuencia.	Medios
Distracciones en el desarrollo del proyecto por causas externas o personales.	Medios

Tipo de riesgo	Organizativo
Riesgo	Efectos
Cambios en el desarrollo del proyecto no previstos.	Altos
Exclusión de una parte del proyecto por parte de un profesor.	Altos
Fallos de organización como fruto de falta de comunicación entre los componentes del grupo.	Medios
Retraso de tareas.	Alta
Fallos usando las herramientas organizativas que lastran el desarrollo del proyecto.	Medios

Tipo de riesgo	Relacionados con las herramientas de desarrollo.
Riesgo	Efectos
Actualizaciones de software que generen problema de incompatibilidades.	Altos
Conflictos y problemas con Visual Studio.	Medios-Altos
Que una tecnología que usamos pase a ser de pago.	Muy altos
Que una tecnología de problemas de compatibilidad con otra tecnología.	Altos

Tipo de riesgo	Relacionados con las herramientas de desarrollo.
Riesgo	Efectos
Fallos en la estimación de tiempos y es necesario mucho más tiempo.	Altos
El tiempo para arreglar errores es mayor del estimado.	Altos
El tiempo de aprendizaje de software es mayor del estimado.	Altos
Entregas inacabadas.	Altos

2.3. Planes de contingencia.

Riesgo	Plan de contingencia
Problemas con GitHub y el control de versiones.	<p>Administrar el trabajo en varias ramas</p> <p>Gestionar sabiamente los <i>commits</i> y los <i>merges</i>, así como sincronizar el trabajo siempre que se pueda.</p>
El servidor del juego deja de funcionar.	<p>Asegurarse que el servidor está bien programado y organizado.</p> <p>En caso de que falle, parar las otras tareas en curso y centrarse en arreglarlo.</p>
Fallos de compatibilidad por versiones del sistema operativo (Windows).	Evitar actualizaciones innecesarias durante el desarrollo del juego.
Muerte, expulsión o abandono de algún componente del equipo.	<p>Llevar el trabajo al día lo mejor que se pueda para minimizar los daños.</p> <p>En caso de que ocurra, hablar con los profesores y reestimar los tiempos y carga de trabajo de cada componente del grupo.</p>
Desmotivación.	<p>Llevar un ambiente de trabajo y en el desarrollo del proyecto lo más positivo posible.</p> <p>Recompensar el trabajo bien hecho.</p> <p>En caso de desmotivación, animar al componente en cuestión en la medida de lo posible.</p>
Caídas de rendimiento debido al estrés o al cansancio acumulado.	<p>Llevar un horario de trabajo y de sueño responsable y sano.</p> <p>En caso de que ocurra, tomarse un tiempo de descanso extra si es posible.</p>
Discrepancias en la toma de decisiones por parte del equipo.	<p>Plantear siempre de la manera más clara posible todos los puntos de vista para llegar a un acuerdo.</p> <p>En caso de que no haya acuerdo, realizar una votación y elegir los pasos a seguir democráticamente.</p>

Exceso de confianza y reducción del rendimiento como consecuencia.	Llevar una actitud responsable a lo largo de todo el proyecto y evitar la sobreconfianza.
Distracciones en el desarrollo del proyecto por causas externas o personales.	Todos los componentes deben tener un compromiso serio con el proyecto y mantener una actitud centrada y responsable con el trabajo, dejando al margen cualquier distracción que puedan tener durante el horario de trabajo..
Cambios en el desarrollo del proyecto no previstos.	Llevar una buena planificación inicial del proyecto para evitar cambios imprevistos.
Exclusión de una parte del proyecto por parte de un profesor.	Evitar retrasos en las entregas y llevar el trabajo al día. Explicar de manera eficiente todas las características del proyecto para evitar confusiones con el profesor.
Fallos de organización como fruto de falta de comunicación entre los componentes del grupo.	Llevar una buena comunicación entre todos los componentes y usar herramientas como Project o Trello para una correcta organización.
Retraso de tareas.	Llevar una actitud responsable en el desarrollo del proyecto y llevar todo el trabajo día a día.
Fallos usando las herramientas organizativas que lastran el desarrollo del proyecto.	Dedicar un tiempo de aprendizaje amplio para aprender a usar debidamente los herramientas organizativas. Usar día a día las herramientas organizativas para evitar fallos de organización.
Actualizaciones de software que generen problema de incompatibilidades.	No realizar actualizaciones innecesarias en momentos críticos del desarrollo del proyecto.
Conflictos y problemas con Visual Studio.	Asegurarse que Visual Studio está correctamente instalada y deshabilitar complementos innecesarios
Que una tecnología que usamos pase a ser de pago.	Tener claras las opciones y alternativas disponibles.
Que una tecnología de problemas de compatibilidad con otra tecnología.	Asegurarse que todas las tecnologías que vayamos a usar sean compatibles entre sí.

Fallos en la estimación de tiempos y es necesario mucho más tiempo.	Asegurarse debidamente que la estimación de tiempos es correcta. En caso de fallo, reestimar todo el proyecto y reorganizar todas las tareas.
El tiempo para arreglar errores es mayor del estimado.	Asegurarse debidamente que la estimación de tiempos es correcta. En caso de fallo, reestimar todo el proyecto y reorganizar todas las tareas.
El tiempo de aprendizaje de software es mayor del estimado.	Asegurarse debidamente que la estimación de tiempos es correcta. En caso de fallo, reestimar todo el proyecto y reorganizar todas las tareas.
Entregas inacabadas.	Pulir cada tarea hasta llegar a asegurarse que está completamente acabada.

3. Estimación de costes.

<Tendréis que indicar claramente cuál es el esfuerzo del proyecto, el tiempo necesario para completarlo, número de personas a contratar y coste monetario (para ello debéis asignar un sueldo según creáis conveniente)>

3.1. Ley de Parkinson.

El tiempo estimado de duración del proyecto es de **158 días laborales**, estimando un total de 8 horas diarias hace un total de **1264 horas por componente del grupo**.

El proyecto es realizado por 5 componentes, con un sueldo de 12€/hora. Esto supone **cada día de trabajo un coste de 480€ y un coste total del proyecto de 75.840€**.

3.2. Pricing to Win.

En el *Pricing to Win* el precio del software se estima en función de lo que el cliente está dispuesto a pagar por el proyecto, el esfuerzo estimado depende del presupuesto del cliente y no de la funcionalidad del software.

Teniendo en cuenta esto nuestro precio de venta al público será de 30 euros, debido a que juegos de la competencia con funcionalidades muy similares al nuestro suelen

doblar esa cantidad, lo que permitirá alcanzar una base de usuarios mayor y recuperar la inversión con menos de 2600 ventas.

3.3. Puntos Objeto y/o Puntos de Función.

3.4. Comparación y discusión de los valores obtenidos.

4. Agenda del proyecto.

4.1. Relación de actividades (WBS).

4.2. Plan general del proyecto (Hitos).

4.3. Plan detallado del proyecto (2 iteraciones).

<Se irá detallando el plan conforme vayamos avanzando en el desarrollo del mismo, la idea es planificar detalladamente el siguiente mes de trabajo.>

4.4. Asignación de tiempo y recursos a actividades.

4.4.1. Recursos humanos.

4.4.2. Otros recursos.

5. Mecanismos de seguimiento y control.

<Aquí se debe describir cuáles van a ser sus acciones encaminadas a monitorizar y controlar el desarrollo del proyecto durante todo el curso>