

Tienda de ropa

Plan de proyecto

Alejandro Barrachina Argudo

David Cantador Piedras

Rodrigo Sosa Sáez

Juan Pantaleón Femenía Quevedo

David Llanes Martín

Sergio Sánchez Chamizo

Samuel Rodríguez Moreno

Rodrigo Souto Santos

Control de cambios

Versión	Fecha	Autores	Descripción
0.1	15/12/2020	Alejandro Barrachina	Inicio del PDP y comienzo del apartado introducción

Índice

1. Introducción	3
1.1. Propósito del plan	3
1.2. Ámbito del proyecto y objetivos	3
1.2.1. Declaración del proyecto	3
1.2.2. Funciones principales	3
1.2.3. Aspectos de rendimiento	3
1.2.4. Restricciones y técnicas de gestión	3
1.3. Modelo de proceso	3
2. Estimaciones del proyecto	5
2.1. Datos históricos	5
2.2. Técnicas de estimación	5
2.3. Estimaciones de esfuerzo, coste y duración	5

1. Introducción

1.1. Propósito del plan

- Tener un texto formal con las planificaciones, estrategias y acciones estimadas para realizar el proyecto de forma ordenada y completando plazos.
- Tener en cuenta plazos, riesgos, actividades, equipo, costes, cambios, etc. Todo de forma ordenada para que el trabajo que se ejecute siga la dirección que necesitamos.

1.2. Ámbito del proyecto y objetivos

1.2.1. Declaración del proyecto

Esta aplicación esta dirigida a tiendas de ropa que quieran dar un soporte online a sus clientes, serán los clientes los que la utilicen para tramitar sus pedidos y los gestores los que la utilicen para gestionar el inventario de la tienda. Esto aporta un beneficio económico directo ya que permite aumentar el público target de la tienda.

1.2.2. Funciones principales

El software permitirá gestionar los productos de la tienda y gestionar los pedidos por los usuarios que se registren y decidan hacer compras desde la aplicación. También permitirá gestionar los gestores y los usuarios.

1.2.3. Aspectos de rendimiento

Todas las funciones a excepción del renderizado de la interfaz están gestionadas por el servidor de la propia tienda, por lo tanto estará limitado por la potencia del servidor, las conexiones concurrentes al mismo y la potencia del ordenador del usuario y de su velocidad de red.

1.2.4. Restricciones y técnicas de gestión

En las funciones principales de gestión de usuarios se pedirá el DNI y la contraseña del usuario.

La baja de dicho usuario se ejecutará si y solo si el usuario ya está registrado en la Base de Datos (BD).

El alta de un nuevo producto se realizará siempre que esté en perfecto estado. La baja de un producto se hará igual que la de un usuario, solo se hará si el producto está registrado en la base de datos.

Las funciones principales de gestión del gestor, el alta de un gestor y para la baja de un gestor al igual que las anteriores se necesita que el gestor esté registrado en la BD.

1.3. Modelo de proceso

Se va a usar el modelo de proceso Rational Unified Process (RUP), basado en componentes conectados a través de interfaces y dirigido por casos de uso. En espiral, de forma iterativa se siguen las siguientes fases de desarrollo:

- **Requisitos (Comunicación):** mediante la comunicación con el cliente se realiza una especificación de los requisitos que deberá cumplir la aplicación.
- **Análisis (Planteamiento):** se crea un plan de proyecto evaluando los riesgos, se definen las características y funciones mediante casos de uso preliminares. Se crea una arquitectura basada en subsistemas o componentes muy genérica, que deberá ser desarrollada durante la fase de diseño mediante modelado.
- **Diseño (Modelado):** Se mejoran y amplían los casos de uso de la fase de análisis. Se modelan los subsistemas y se realiza la línea de base de la arquitectura del sistema.
- **Implementación (Construcción):** Se desarrollan o adquieren los componentes del software necesario para completar los casos de uso necesarios. Se completan los modelos (requisitos, casos de uso, etc.) para poder implementarlos en código fuente y se efectúan pruebas unitarias de cada uno de los componentes. También se deben realizar pruebas de integración para comprobar que la aplicación funciona.
- **Prueba (Despliegue):** los usuarios finales o una muestra de estos realizan pruebas Beta¹, que reportan los defectos y carencias del software. En esta fase se generan también los manuales de usuario, paquetes de instalación. plataformas de ayuda necesarias para el lanzamiento.

Al finalizar la fase de despliegue tenemos una aplicación funcional que puede ser usada. Se incrementa la versión del software y se realiza la siguiente iteración del proceso. Nosotros nos encontramos en esta entrega en la fase de elaboración (que incluye parte de los requisitos, pero sobre todo análisis) de la primera iteración.

¹Beta: fase de desarrollo de un software en la que se realiza una eliminación de errores de forma activa

2. Estimaciones del proyecto

2.1. Datos históricos

Este grupo no ha realizado proyectos anteriormente, y ninguno de los componentes cuenta con experiencia en proyectos usando Ingeniería del Software, por lo que se carece de datos históricos para hacer las estimaciones.

2.2. Técnicas de estimación

Se va a utilizar una técnica de estimación basada en la descomposición del proceso (EDT) ya que así podemos descomponer el proyecto en funciones principales y en tareas lo que implica que se pueda realizar una estimación del costo y del esfuerzo del proyecto de forma escalonada.

2.3. Estimaciones de esfuerzo, coste y duración

La fecha de comienzo del proyecto fue el 1 de octubre de 2020 y dedicando 2 días a la semana para su desarrollo. Este proyecto no tendrá ningún coste de carácter económico, sólo tendrá un coste de esfuerzo. La estimación de esfuerzo por cada uno de los módulos del sistema que se desarrollan en el proyecto son:

- **Módulo Gestor (MG):** El programa podrá gestionar las cuentas de los clientes y la gestión de los préstamos. Los clientes nuevos se podrán crear una cuenta nueva, añadir tarjetas nuevas y aprobar o denegar préstamos. Los clientes que ya tengan cuenta, se les podrá cambiar el titular, la clave de seguridad o eliminar la cuenta, así como cambiar el pin de la tarjeta o desbloquearla y también se les podrá aprobar o denegar los préstamos. Se estima que para este módulo se necesitarán ocho iteraciones para completarlo. En este módulo intervendrán dos miembros del equipo en el análisis, tres en el diseño, dos en la codificación y dos en las pruebas.
- **Módulo Cliente (MC):** El programa gestiona parte de las cuentas del cliente, las tarjetas de dicho cliente y la gestión de las acciones del cliente. Los clientes podrán actualizar datos como, sus nóminas, hacer transferencias, contactar con los gestores o solicitar un préstamo, así como comprar y vender acciones y gestionar sus tarjetas, bloqueándolas, descargándolas o cargándolas. Se estima que para este módulo se necesitarán cinco iteraciones para completarlo. En este módulo intervendrán tres miembros del equipo en el análisis, cuatro en el diseño, tres en la codificación y tres en las pruebas.

Suponiendo que se trabajará 8 horas diarias, durante 22 días al mes sacamos los siguientes resultados cuya medida sería persona-día(pd). Un día tiene 22(pd)

Módulo	Planificación	A. de Riesgo	Análisis	Diseño	Codificación	Prueba	Esf. Total
MG			44	66	44	44	198
MC			66	88	66	66	286
Esf. Total	11	11	110	154	110	110	506
Pct	2,173913043	2,173913043	21,73913043	30,43478261	21,73913043	21,73913043	100 %

Cuadro 1: Estimaciones del proyecto

.

