Universidad de Sevilla  
Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

**Acta de Constitución**



Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software  
Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos

Curso 2022 – 2023

| **Grupo de prácticas** | | G2-8 |
| --- | --- | --- |
| **Autores** | | **Rol** |
| Martínez Martínez, Gonzalo | 77928283M | Equipo director y de trabajo |
| Vázquez Ortiz, Álvaro | 07257681P | Equipo director y de trabajo |
| Parrilla Bascón, Pedro | 77927669N | Equipo director y de trabajo |
| Navarro Sicre, Manuel | 77176961R | Equipo director y de trabajo |
| de la Prada Prados, Francisco Javier | 30267713N | Equipo director y de trabajo |

Fecha : 26/09/2022

**Control de Versiones**

| Fecha | Versión | Descripción |
| --- | --- | --- |
| 26/09/2022 | v1.0 | Versión inicial del documento con todos los apartados. |
| 29/09/2022 | v1.1 | Traducción de títulos y correcciones. |

| **Título del proyecto:** Desarrollo de una aplicación web de ventas para Acme Concerts | |
| --- | --- |
| **Patrocinador:** José González Enríquez | **Fecha de preparación:** 26/09/2022 |
| **Gerente del proyecto:** Grupo 2.8 | **Cliente del proyecto:** Acme Concerts |
| **Propósito del proyecto:** Crear una plataforma de compra de entradas personalizadas de conciertos. | |

**Descripción del proyecto de alto nivel:**

Se solicita una plataforma web dedicada a la venta de entradas personalizadas para eventos musicales. La empresa consultora solicitante ha recibido un encargo de una empresa de distribución de entradas que requiere una solución de comercio electrónico que le permita dar el salto al mundo digital. Con esto en mente, nuestro patrocinador se puso en contacto con nuestro equipo para encontrar una solución a la inmediata demanda de un sistema informático. Tras realizar una entrevista inicial, se llegaron a una serie de conclusiones sobre los problemas a abordar y se decidió crear un sistema desde cero con las funcionalidades necesarias para el cliente.

En concreto, a nivel de negocio, se busca satisfacer las necesidades de nuestro cliente distribuyendo entradas a sus clientes gracias a la implementación del sitio web, así como brindarle una afluencia de nuevos clientes derivados del marketing que supone disponer de entradas VIP online.

**Límites del proyecto:**

La aplicación web desarrollada debe permitir a los clientes personalizar entradas VIP para conciertos, permitiendo previsualizar el producto, su precio y descripción. Así mismo debe incluir un carrito para comprar más de un producto al mismo tiempo y seleccionar la dirección de envío.

Esta aplicación únicamente estará disponible en Español, cada artículo de la tienda solo dispone de una imagen (las cuales deben ser imágenes de calidad). No se contempla la devolución de los productos.

**Entregables clave**

| Documentos: |
| --- |
| 1. Líneas Base |
| 2. Cierre del proyecto |
| 3. Lecciones Aprendidas |
| 4. Planes del Proyecto |
| 5. Registros |
| 6. Anexos |

| Aplicación Web |
| --- |

**Requisitos de alto nivel**

* Requisitos del producto

| R-001 | Los clientes (registrados o anónimos) podrán realizar compras desde la web. |
| --- | --- |
| R-002 | Los clientes podrán registrarse en la web. |
| R-003 | La web mostrará todos los productos con sus datos asociados (Imagen, stock, precio,...) |
| R-004 | Los clientes podrán personalizar las entradas asociadas al concierto que vayan a comprar. |

* Requisitos del proyecto

| RP-001 | Las versiones del producto para pruebas estarán disponibles en algún PaaS. |
| --- | --- |
| RP-002 | El producto final debe entregarse como un contenedor de aplicaciones con las instrucciones de instalación y puesta en producción. |
| RP-003 | La implementación requerirá en primera instancia del uso de DJango |

* Requisitos de la organización:

| RO-001 | Utilizar una metodología ágil o incremental como metodología de desarrollo. |
| --- | --- |
| RO-002 | Utilizar las plantillas de la organización. |

**Riesgos generales del proyecto**

* Inexactitud en la estimación de la duración de las actividades dado a la inexperiencia del equipo.
* No todos los miembros del equipo conocen las tecnologías necesarias para llevar a cabo el proyecto.
* Escasa comunicación entre los miembros del equipo de trabajo.
* Incumplimiento de los entregables en las fechas marcadas en el cronograma de hitos, provocando un retraso en las posteriores actividades.
* Poco o nulo conocimiento por parte del equipo de trabajo sobre la nueva tecnología usada para la gestión y control del proyecto.
* Falta de alineación entre expectativas del cliente y los recursos disponibles.
* Falta de coordinación entre los miembros del equipo de trabajo para el desarrollo de la página web.
* Cambios de gran importancia en la definición del alcance de manera repentina.
* Interrupciones provocadas por el volumen de trabajo de otros proyectos.
* Desconocimiento de las tecnologías necesarias para el desarrollo del proyecto.

| Resumen de hitos | Fecha de vencimiento |
| --- | --- |
| Entrega parcial: Plan de Proyecto | 28/10/2022 |
| Sprint 1 | 21/11/2022 |
| Sprint 2 | 28/11/2022 |
| Sprint 3 | 13/12/2022 |
| Entrega | 13/12/2022 |
| Presentación | 13/12/2022 |

**Recursos financieros pre aprobados**

Entre el 25/09/2022 y el 20/01/2023, se espera dedicar un total de 128 horas/ingeniero. Para ello se ha asumido que la jornada de trabajo será de 4h semanales teniendo en cuenta únicamente los días laborables, más las 2h que es la duración de las clases de la asignatura.

| CONCEPTO | | PRESUPUESTO |
| --- | --- | --- |
| Recursos Humanos | Salario ingeniero de software | 12€/h \* 5 ingenieros \* 128 horas = 7.680€ |
| Salario project manager | 18€/h \* 5 project manager \* 128 horas = 11.520€ |
| TOTAL SALARIOS | | 19.200 € |
| Software | Licencia Microsoft Project | 5,90€/mes \* 3 meses \* 5 usuarios = 88,50€ |
| Licencia Microsoft Word | 10,50€/mes \* 3 meses \* 5 usuarios = 157,50€ |
| Hardware | | 4€/h \* 128 horas = 512€ |
| Alquiler del local | | 10€/h \* 128 horas = 1280€ |
| Electricidad | | 5€/mes \* 3 meses = 15€ |
| TOTAL BASE | | 2.053 € |
| Colchón financiero (20%) | | 4.250,60 € |
| TOTAL GASTOS GENERALES | | **25.503,60 €** |

**Registro de interesados**

| **Interesados** | **Rol** |
| --- | --- |
| Gonzalo Martínez Martínez | Jefe de proyecto/Tesorero/Desarrollador |
| Álvaro Vázquez Ortiz | Jefe de proyecto/Tesorero/Desarrollador |
| Manuel Navarro Sicre | Jefe de proyecto/Tesorero/Desarrollador |
| Pedro Parrilla Bascón | Jefe de proyecto/Tesorero/Desarrollador |
| Francisco Javier de la Prada Prados | Jefe de proyecto/Tesorero/Desarrollador |
| José González Enríquez | Patrocinador |

**Criterios de éxito:**

Las condiciones, métricas o hechos que deben darse para que el proyecto sea exitoso son las siguientes:

* Desarrollo completo de la aplicación web cumpliendo todos los requisitos exigidos por el cliente.
* La fecha de la entrega del proyecto y de cada entregable debe ser estrictamente anterior a la fecha límite exigida.
* El coste total para la realización del proyecto no debe superar el presupuesto acordado.

**Criterios de cancelación:**

Las condiciones, métricas o hechos que deben darse para que se cancele el proyecto son las siguientes:

* Falta de demanda de entradas.
* No cumplir los requisitos establecidos.
* Cierre de la organización que desarrolla el proyecto.
* Superar el presupuesto del proyecto.
* No cumplir con los requisitos de calidad definidos.
* Alguna de las partes implicadas solicita la finalización del proyecto.

**Nivel de autoridad del manager del proyecto**

**Decisiones de dotación de personal**

* Se mantendrá una carga de trabajo equitativa entre todos los miembros del equipo, para así evitar el desgaste de los formantes del grupo. A su vez se repartirá el trabajo de tal manera que las tareas que sean asignadas a un miembro del equipo que sean de su competencia, evitando así retrasos o la realización de estas por otro miembro que no las tuviese asignadas.
* Si fuese necesario, los miembros del equipo de trabajo deberán invertir su tiempo en aprender sobre las tecnologías y entornos de trabajo necesarios para el correcto desarrollo del proyecto.
* Si un miembro del equipo no puede realizar su parte del trabajo de forma natural debido a una causa de fuerza mayor el equipo deberá reorganizarse para asumir de forma parcial o total las tareas asignadas a dicho miembro.
* Si un miembro o miembros del equipo no realizan sus tareas a tiempo o no asisten a las reuniones de forma continuada sin haber justificado debidamente estas actitudes, se procederá a expulsar a dicha/s persona/s del equipo de trabajo para así evitar más retrasos en el proyecto y poder reorganizar tanto las tareas pendientes como futuros sprints de forma más adecuada al nuevo número de integrantes.

**Manejo de presupuesto y variación**

Un miembro del proyecto tendrá la autoridad de controlar, administrar y acordar los presupuestos del proyecto.

En caso de varianzas en dicho presupuesto:

* En el caso de tener que exceder el presupuesto previsto y acordado entre cliente y el tesorero que nuestro equipo haya designado, se le hará saber al cliente las causas y se intentará llegar a un acuerdo sobre un ajuste en el presupuesto que permita continuar con el proyecto.
* En el caso contrario en el que no se requiera la totalidad del presupuesto, el excedente será devuelto al cliente.

**Decisiones Técnicas**

* Toda la aplicación será desarrollada en Django (Python).
* Se usará git, mediante GitHub, como sistema de control de versiones debido a su familiaridad dentro del equipo de desarrollo.
* Se optará siempre por la simpleza en la toma de decisiones a la hora del desarrollo del producto, esto evitará costes elevados durante el mantenimiento.
* La estructura de la interfaz será similar a otras aplicaciones dedicadas al *e-Commerce* de forma que el usuario esté familiarizado con el entorno.

**Resolución de conflictos**

* En caso de dificultad para continuar en alguna parte del proyecto, se aplazará la realización de dicha parte para su correcto desarrollo con nuevos puntos de vista.
* Las resoluciones de problemas han de ser fundamentadas y sólidas, para evitar posibles futuros problemas, procurando que estas soluciones sean definitivas.

**Autoridad del patrocinador**

El patrocinador del proyecto, José González Enríquez, será el encargado de determinar, tanto los objetivos, como el comienzo del proyecto y pone a disponibilidad del equipo director del proyecto, grupo 2.8, los recursos de la organización que son necesarios para llevar a cabo las actividades que forman el proyecto.

**Aprobaciones**

| Firma del Gerente del proyecto | Firma del patrocinador |
| --- | --- |
|  |  |
| Nombre del gerente del proyecto | Nombre del patrocinador |
| Grupo 2.8 | José González Enríquez |
| Date: 26/09/2022 | Date: 27/09/2022 |