

## PLAN DE DESARROLLO DEL SOFTWARE

### SDP (Software Development Plan)

<b>Nombre del documento:</b>	Plan de Desarrollo del Software
<b>Nombre del fichero:</b>	ISST-SDP-V1.docx
<b>Versión:</b>	1.0
<b>Fecha de entrega:</b>	14/02/2024
<b>Caso de Estudio:</b>	MAaaS
<b>Entrega:</b>	Primera Entrega

**Autores/as:**

*Sergio Jiménez Sánchez (Developer), Juan José Arlandis Ocaña (Scrum Master),  
Silvia Rodríguez Hernández (Developer)*

**Revisor/a:**

*Sergio Jiménez Sánchez (Developer), Juan José Arlandis Ocaña (Scrum Master),  
Silvia Rodríguez Hernández (Developer),  
Álvaro Sánchez Martínez (Product Owner)*

**Resumen**

*Plantilla para describir el Plan de Desarrollo del Software.*

*Su índice de contenidos es el que debe incluirse en el documento de Plan de Desarrollo del software que el Equipo de Trabajo debe realizar y entregar, como parte de su trabajo en grupo para la asignatura Ingeniería de Sistemas y Servicios Telemáticos*

**Comentarios**

*Las secciones de este documento se han rellenado con comentarios, escritos en letra cursiva, que pueden servir de guía para la elaboración del documento real. Naturalmente en la versión redactada por los alumnos estos comentarios deben desaparecer y el texto que lo sustituya deberá estar escrito con letra normal, no cursiva.*

## INDICE

<b>1 INTRODUCCIÓN</b>	<b>0</b>
1.1 Propósito del documento	1
1.2 Definiciones, acrónimos y abreviaturas	1
1.3 Alcance del proyecto	1
1.4 Materiales de referencia	1
1.5 Estructura del documento	1
<b>2 ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO</b>	<b>1</b>
2.1 Participantes en el proyecto, responsabilidades y coordinación	1
2.2 Marco de desarrollo	2
2.3 Reuniones	2
2.4 Métodos, herramientas y otros recursos	3
<b>3 PLAN DE trabajo</b>	<b>3</b>
3.1 Planificación de proyecto	3
3.2 Entregas	4

## 1 INTRODUCCIÓN

### 1.1 Propósito del documento

Este documento se centra en detallar la estrategia y planificación de trabajo para el desarrollo del servicio AMaaS.

### 1.2 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

- **SCRUM:** Marco de trabajo que facilita la gestión y ejecución de proyectos de manera colaborativa. Basado en una metodología ágil que promueve la innovación en el desarrollo de sistemas y servicios software.
- **MVP:** Versión de un producto que incluye solo las características esenciales para validarlo y obtener realimentación de los usuarios. Esto permite lanzar el producto al mercado de manera rápida, y evolucionar en base a las respuestas obtenidas de los usuarios.
- **SPRINT:** Conjunto de tareas necesarias que hay que llevar a cabo para la finalización de un producto.
- **RETROSPECTIVE:** Realimentación sobre la entrega tras su correspondiente revisión.

### 1.3 Alcance del proyecto

Nuestro MVP (Mínimo producto viable) consistirá en un marketplace orientado a la compra/venta de servicios de fabricación aditiva, también conocida como impresión 3D.

Facilitaremos la comunicación fabricante/cliente, dando visibilidad a los fabricantes y ofreciendo oportunidades de fabricación a los clientes, los cuales no poseen las tecnologías ni conocimientos necesarios para la impresión 3D.

### 1.4 Materiales de referencia

Documentación ofrecida en la asignatura ISST del Grado de Tecnologías y Servicios de Telecomunicación.

### 1.5 Estructura del documento

Este documento ha sido elaborado de manera que se pueda apreciar los distintos participantes con sus respectivas responsabilidades y la segmentación de actividades que se llevarán a cabo durante el proceso de desarrollo del proyecto

## 2 ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

### 2.1 Participantes en el proyecto, responsabilidades y coordinación

Rol principal	Nombre
Product Owner	Álvaro Sánchez Martínez
Scrum Master	Juan Jose Arlandis Ocaña
Equipo de desarrollo	Sergio Jiménez Sánchez
	Irina Diana Blaj
	Silvia Rodríguez Hernández

La tabla anterior muestra el reparto de responsabilidades dentro del proyecto, dónde destacamos las posiciones de Product Owner y Scrum Master. El Product Owner y el Scrum Master deberán encargarse de la creación del Product Backlog y la organización de los requisitos a cumplir en los Backlogs de cada Sprint.

## 2.2 Marco de desarrollo

En el Taskboard se definirán las listas de Sandbox, Product Backlog, Sprint Backlog, In progress, Ready to test y Done. Se creará una nueva lista para meter las tarjetas de las acciones ya terminadas por cada entrega. En el Product Backlog se organizan todas las tareas a realizar definidas en el Sandbox. Iremos moviendo las tarjetas de una lista a otra según vayan siendo realizadas.

## 2.3 Reuniones

### Reuniones técnicas:

Reunión	Fecha
Reunión para el desarrollo del Mockup que hay que definir para el Sprint 1	Semana del 19 al 25 de Febrero
Reunión para el desarrollo del prototipo que hay que definir para el Sprint 2	Semana del 18 al 24 de Marzo
Reunión para el desarrollo del prototipo que hay que definir para el Sprint 3	Semana del 22 al 28 de Abril

### Reuniones de planificación:

Reunión	Fecha
Planificación del Sprint 1 (Sprint Planning)	18 de Febrero
Scrum Retrospective tras la realimentación del Sprint 1	15 de Marzo
Planificación del Sprint 2 (Sprint Planning)	17 de Marzo
Scrum Retrospective tras la realimentación del Sprint 2	17 de Abril
Planificación del Sprint 3 (Sprint Planning)	21 de Abril

**Reuniones de revisión:**

Reunión	Fecha
Revisión antes de la entrega inicial	14 de Febrero
Revisión antes de la entrega del Sprint 1	3 de Marzo
Scrum Review tras la entrega del Sprint 1	5 de Marzo
Revisión antes de la entrega del Sprint 2	7 de Abril
Scrum Review tras de la entrega del Sprint 2	9 de Abril
Revisión antes de la entrega del Sprint 3	5 de Mayo
Scrum Review tras la entrega del Sprint 3	7 de Mayo

## **2.4 Métodos, herramientas y otros recursos**

Para organizar las tareas del proyecto usaremos la herramienta Trello, con la que realizaremos el Taskboard correspondiente.

Para la parte del código usaremos las herramientas de GitLab y GitHub. En ellas, el Product Owner será el Owner, el Scrum Master será el Maintainer y el equipo de desarrollo serán Developers.

## **3 PLAN DE TRABAJO**

### **3.1 Planificación de proyecto**

Entrega	Fecha de entrega
Entrega inicial	14-02-2024
Sprint 1	04-03-2024
Sprint 2	08-04-2024
Sprint 3	06-05-2024

### 3.2 Entregas

Entrega	Responsable	Tipo	Descripción	Fecha de entrega
Entrega inicial	Scrum Master	Dos documentos PDF	Primera versión de los documentos SDP y VD	14-02-2024
Sprint 1	Scrum Master	Documentos PDF, Mockup y presentación	Segunda versión de los documentos SDP y VD. Versión inicial del documento SDD. Mockup de interfaz de usuario y un cuadro Kanban para gestión visual de proceso Scrum. Por último, una presentación.	04-03-2024
Sprint 2	Scrum Master	Documentos PDF, repositorio GitLab o GitHub y presentación	Versión final de los documentos SDP y VD. Segunda versión del SDD. Repositorio de proyecto (GitHub o GitLab). Primera versión de MVP: Refinamiento de requisitos, alcance de MVP, etc. Por último una presentación.	08-04-2024
Sprint 3	Scrum Master	Documentos PDF, repositorio GitLab o GitHub y presentación	Versión final de MVP: Definición final del alcance del MVP y su diseño e implementación. Versión final del SDD, refinamiento final de requisitos: Epics, alcance del	06-05-2024

			MVP, etc. Versión inicial del documento de pruebas (TC). Repositorio de proyecto (GitHub o GitLab). Por último, un presentación	
--	--	--	---	--