
Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: CouchInn
Revisión 1.0

Abril




Instrucciones para el uso de este formato

Este formato es una plantilla tipo para documentos de requisitos del software.

Está basado y es conforme con el estándar IEEE Std 1058-1998.

Las secciones que no se consideren aplicables al sistema descrito podrán de forma justificada indicarse como no aplicables (NA).

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
27/04/16		Caracotche Romina Stancich David Scafini Carlos	

Documento validado por las partes en fecha: 4/5/16

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Aclaración Marcelo Bufartanelo	Aclaración Dakaro

1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

El proyecto es el sistema de software realizado para el señor Bufartanelo dueño de CouchInn. Dicho sistema deberá manejar correcta y eficientemente todo lo que conlleva el manejo de couches de forma tal que los usuarios del sistema puedan realizar sus reservas de manera mas simple y veloz sin necesidad de contar con un intermediario. El programa se comunicará con el usuario a través de la pantalla, el usuario ingresará datos utilizando el mouse y/o teclado. Este documento está dirigido a todas aquellas personas interesadas en el proyecto, principalmente al Sr y Sra Bufartanelo.

1.1.2 Supuestos y restricciones

Fecha de finalización del proyecto: 16/07/16

Los costos de operación y mantenimiento no deben sobrepasar lo presupuestado

1.1.3 Entregables del proyecto

Además del producto terminado, se le entregará al cliente la siguiente documentación en las fechas que aquí se establecen:

04/04/16 SRS.

4/06/16 Demo Sprint 1.

25/06/16 Demo Sprint 2.

16/07/16 Demo Sprint 3.

1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

Tiempo de desarrollo: seis meses

Presupuesto \$ 86.000

Prestaciones en sedes de la empresa o coste de traslado a cargo del cliente.

2 Documentos referenciados

Referencia	Titulo	Fecha	Autor
001	Entrevista uno	17/03/16	Dakaro
002	Entrevista dos	03/31/16	Dakaro
003	Standrard IEEE 830	05/04/16	Dakaro
004	Cuestionario	06/04/16	Dakaro
005	Audio 1	17/03/16	Dakaro
006	Audio 2	31/03/16	Dakaro
007	Blog CouchInn	17/03/16	Marcelo Bufartanelo

3 Definiciones y acrónimos

Nombre	Descripción
Couch	Lugar que ofrece una persona para alojar un viajero.

4 Organización del proyecto

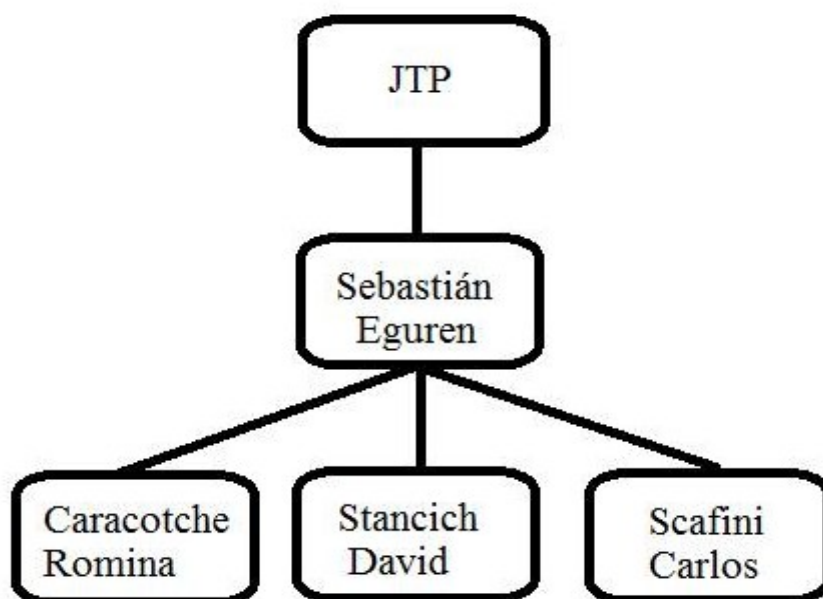
4.1 Interfaces externas

Se utilizara la metodología Scrum, por lo que el equipo trabaja de manera conjunta, interactuando constantemente. De esta forma el cliente no es “un elemento aislado” sino que forma parte del equipo de trabajo.

Carlos Scafini.
Romina Caracotche.
David Stancich.
Marcelo Bufartanelo.

4.2 Estructura interna

Product owner: JTP de la cátedra.
Scrum master: Sebastián Eguren
Scrum team: Stancich David, Caracotche Romina, Scafini Carlos



4.3 Roles y responsabilidades

Responsabilidades:

- JTP de la cátedra: Definir las características del producto; determinar la fecha de lanzamiento; determinar las prioridades (se realizará una revisión periódica) y aceptar o rechazar resultados del trabajo.
- Sebastián Eguren: Asegurar que el equipo se mantenga plenamente funcional y productivo; permitir la cooperación entre todos los roles y funciones; permitir el desarrollo “natural” del proyecto; proteger al equipo de las interferencias externas, y asegurar que el proceso se lleve a cabo correctamente, asegurando la concurrencia de los involucrados a las reuniones diarias de Scrum, a las revisiones de sprint y a las planificaciones de sprint.; detectar problemas, personales o conflictos dentro del Scrum, que necesiten solución. Estos conflictos deben ser clarificados por el y resueltos mediante el diálogo.
- Caracotche Romina: Experto en el área de licitación de requerimientos: encargado de obtener los requerimientos y características del programa interactuando con el cliente portando la voz de la empresa en las reuniones y entrevistas; testador de funcionalidad;
- Scafini Carlos: Renombrado diseñador gráfico en el área de audio-visuales informáticos; basta experiencia en el diseño de imágenes y encargado del marketing.
- Stancich David: Programador; asignación presupuestaria; riesgos financieros; estimación de los costos del proyecto. Jefe en el área de coordinación de funciones internas dentro del Scrum Team; con gran capacidad para la administración y manejo de recursos humanos; planificación de desarrollo del software; programador especializado en diseño de sistemas de alta complejidad.

5 Planes de administración del proceso

5.1 Plan inicial

5.1.1 Plan del personal

Para llevar a cabo el proyecto exitosamente se necesitarán durante un periodo de 6 meses:

- 1 diseñador gráfico
- 1 analista y tester del sistema
- 1 programador experimentados

5.1.2 Plan de adquisición de recursos

Nuestra empresa cuenta con los equipos, software e insumos necesarios para la realización del proyecto. No obstante se cubrirá el gasto de un curso de capacitación, para un programador sobre el lenguaje de programación Delphi. El mismo durará un mes.

5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Se entrenará un programador en el lenguaje Delphi.

5.2 Plan de trabajo

5.2.1

Principales actividades del proyecto

RF 01 Recopilación de requisitos
RF 02 Análisis
RF 03 Diseño
RF 04 Implementación
RF 05 Prueba

5.2.2

Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
RF 01 Recopilación de requisitos	3	25	75
RF 02 Análisis	3	15	45
RF 03 Diseño	2	10	20
RF 04 Implementación	3	80	240
RF 05 Prueba	1	15	15

5.2.3

Asignación de presupuesto

El total presupuestado del proyecto es de \$80.000.
Dado que el salario medio en el área de la programación ronda los U\$S 11 la hora, nuestra empresa remunera a sus empleados con un salario de U\$S 15 la hora.
El cambio actualizado a la moneda nacional es de 14 pesos. Se deduce que:
RF 01 Recopilación de requisitos: \$15750
RF 02 Análisis:\$9450
RF 03 Diseño:\$4200
RF 04 Implementación:\$50400
RF 05 Prueba:\$3150

El total de programación es de \$82950.

Curso de capacitación Delphi: \$3050

Valor total:\$86000

5.3 Plan de control

5.3.1 Plan de control de requerimientos

No aplica

5.3.2 Plan de control de calendario

No aplica

5.3.3 Plan de control de presupuesto

No aplica

5.3.4 Plan de control de calidad

No aplica

5.3.5 Plan de informe

No aplica

5.3.6 Plan de recolección de métricas

No aplica

5.4 Plan de administración de riesgos

Se entregará posteriormente

5.5 Plan de liberación de proyecto

No aplica

6 Planes de procesos técnicos

6.1 Modelo de proceso

Scrum es una metodología ágil para el desarrollo de software. Es un modelo de proceso iterativo e incremental que busca poder atacar eficientemente todos los problemas y dificultades que surgirán durante el desarrollo del proyecto. Para eso el proceso de desarrollo está basado en un conjunto de etapas, las cuales se repiten continuamente, logrando con cada vuelta (sprint), sumar alguna/as funcionalidad/es más a lo ya realizado en el sprint anterior. El proceso continúa hasta que todos los objetivos sean alcanzados (o modificados). Otra característica son las reuniones periódicas, lo que permite no solo cierto “control” sobre el proceso de desarrollo, sino también un mejor producto final, una “mejor adaptación” ante el cambio de requerimientos (un riesgo muy común) de manera muy eficiente y logrando mantener costosos bajos (debido a que se va implementando y entregando de a partes).

6.2 Métodos, herramientas y técnicas

El lenguaje a utilizar será Delphi. (Embarcadero Delphi)
Github
Pivotal traker
Base de datos Microsoft Acces

6.3 Plan de infraestructura

Cada integrante cuenta con su computadora personal con todos los programas instalados

6.4 Plan de aceptación del producto

Scrum garantiza la aceptación del producto a partir de la aprobación de cada una de las demos ya que se especifica detalladamente en cada una de ellas cuáles son los requisitos fundamentales con los que el sistema debe contar.

7 Plan de procesos de apoyo

7.1 Plan de administración de configuración

No aplica

7.2 Plan de pruebas

No aplica

7.3 Plan de documentación

- Entrevistas
- Cuestionario
- SRS
- Pila de producto
- DER
- Planificación
- Riesgos
- Interface
- Pila de Sprint

7.4 Plan de aseguramiento de calidad

No aplica

7.5 Plan de revisiones y auditorías

No aplica

7.6 Plan de resolución de problemas

No aplica

7.7 Plan de administración de terceros

No aplica

7.8 Plan de mejoras en el proceso

No aplica

8 Planes adicionales

Para encriptar la información y lograr una mayor seguridad, se utilizará tecnología de punta. La misma se basa en complejos algoritmos, desarrollados por expertos de nuestra empresa. El sistema realizará un backup automático una vez por semana. El costo del sistema incluirá, de ser necesario, la instalación y preparación de los equipos para el uso del sistema.