**El rincón del foráneo**

**Project Plan**

# Introduction

En este plan de proyecto se plantea la organización y estructura que tendrá el equipo para el proyecto “El rincón del foráneo”. Así como las posibles fechas de entrega de artefactos, las cuales se especificarán más adelante.

# Project organization

El equipo se distribuirá de la siguiente manera, tomando en cuenta las habilidades individuales de nuestros compañeros:

En el caso del líder del equipo necesitamos una persona la cual sea responsable, amigable para el equipo y pueda organizar al equipo de la mejor manera, tarea para la cual se escogió a la compañera **Esmeralda** ya que es la que mejor se acerca al perfil que buscamos; Para el administrador del proyecto buscamos una persona que sea paciente y responsable, para que sea capaz de solucionar los problemas que podamos tener como equipo y administrar las entregas del proyecto, realizando el calendario tarea que según el perfil que buscamos, el compañero **Hassam** es el que se adecua más a esta tarea, además que ya había administrado anteriormente otro de nuestros proyectos; Para el diseño de interfaces se necesita a una persona la cual tenga creatividad para poder desarrollar nuestra interfaz y sea amigable para nuestros usuarios, esta tarea será desarrollada por el compañero **Octavio** ya que tiene experiencia con interfaces en Java; Para el administrador de requisitos necesitamos a una persona que tenga habilidades diplomáticas para poder tratar con el cliente, ya que este va ser la base fundamental del desarrollo de nuestro proyecto, tarea la cual desempeñará el compañero **Etzael** ya que es el único con habilidades diplomáticas; Para los desarrolladores se necesita la gente con más amplio conocimiento en programación, para lo cual dejamos esta tarea a **Rheveri** junto con **Abel** ya que son nuestros dos mejores programadores.

# Project practices and measurements

Para este proyecto se ha decidido trabajar con el método de desarrollo iterativo, esto quiere decir que nuestro proyecto se dividirá en 4 iteraciones totales, las cuales serán mencionadas en el siguiente punto.

Cada integrante del equipo tendrá aportación en cada una de las iteraciones a realizar.

# Project milestones and objectives

| **Iteration** | **Primary objectives** (risks and use case scenarios) | **Scheduled start or milestone** | **Target velocity** |
| --- | --- | --- | --- |
| I1 | Requerimientos  Objetivos  1.- Hacer la distribución y organización del equipo.  2.- Realizar la planificación del proyecto  3.- Definir el plan de iteración  4.- Obtención de requerimientos para nuestra aplicación.  5.- Analizar los principales riesgos a los que nos podríamos enfrentar.  6.- Definición de casos de uso, así como de actores principales. | 01/03/2022- 30/03/2022 | 1.- 1 Días  2.- 2 Días  3.- 5 Días  4.- 2 Días  5.- 1 Día  6.- 2 Días |
| I2 | Análisis de requerimientos |  |  |
| I3 | Diseño |  |  |
| I4 | Implementación |  |  |

# Deployment

La aplicación se realizará por medio del IDE Eclipse, apoyándonos de un repositorio en GitHub para hacer commits a los cuales cada integrante del equipo podrá acceder e ir haciendo sus actualizaciones correspondientes.

# Lessons learned

| Descripción de la situación. | Mala organización del equipo. |
| --- | --- |
| Fase del proyecto. | Requerimientos. |
| Resultados Obtenidos. | Aprendimos a comunicarnos de mejor manera. |
| Recomendaciones. | Tener reuniones diarias y así como la comunicación constante. |

| Descripción de la situación. | Aprender el manejo de nuevas herramientas colaborativas y frameworks |
| --- | --- |
| Fase del proyecto. | Requerimientos. |
| Resultados Obtenidos. | Aprendimos a manejar nuevas herramientas para el trabajo en equipo. |
| Recomendaciones. | Hacer búsquedas constantes sobre cómo utilizar las herramientas. |