



Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: Bestnid
Revisión 0001

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
30/05/2015	0001	My Soft Land	

Documento validado por las partes en fecha: 07/05/2015

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Bestnid	My Soft Land

1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

El objetivo del presente documento es detallar los requerimientos del producto Bestnid, aplicación web que podrán utilizar cualquier persona que disponga de conexión a internet.

El sistema administrará subastas con sus respectivas ofertas. La motivación de Bestnid es que el ganador de la subasta no sea el que más dinero oferte, sino el que proponga la idea o el motivo más adecuado para el subastador. La frase del proyecto es: "Bestnid, subastas de corazón". Este sistema también permitirá el manejo de usuarios, comentarios y estadísticas.

1.1.2 Supuestos y restricciones

Se acepta como supuesto y restricción el acceso a internet por parte de aquellos usuarios que deseen utilizar la aplicación Bestnid.

El proyecto estará finalizado el 18 de Julio de 2015.

1.1.3 Entregables del proyecto

El proyecto tiene como única entrega tangible toda la documentación que corresponde a los estándares de documentación. Se presentarán a los clientes prototipos del producto en los días 6 de Junio, 27 de Junio y 18 de Julio del corriente año. La entrega final del producto completo se realizará el 18 de Julio.

1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

El tiempo de desarrollo total del proyecto está planeado por 3 meses. El presupuesto total será de \$90260, que consiste en las horas de trabajo de todos los integrantes del equipo.

2 Documentos referenciados

Referencia	Título	Fecha	Autor
V1.0	IEEE Std 1058-1998	31/3/15	My Soft Land

3 Definiciones y acrónimos

Historia de usuario: requerimiento funcional del software expresado en forma coloquial.

Framework: estructura que sirve de soporte o base para la organización y desarrollo de [software](#).

Hosting: servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información accesible vía web.

Git: es un software de control de versiones pensado para aplicaciones web.

Product Backlog o Pila de Producto: colección de todas las historias de usuarios.

4 Organización del proyecto

4.1 Interfaces externas

La interacción con los dueños la realiza todo el equipo mediante entrevistas solicitadas por el miembro de 'My Soft Land' designado como Scrum Master.

4.2 Estructura interna

Se utilizará la metodología ágil Scrum para el desarrollo de la aplicación. Los miembros del proyecto aportarán en todas las actividades como dicta la filosofía de dicha metodología. Los diferentes miembros del equipo de desarrollo tomarán alguno de los siguientes roles: Propietario, Scrum Master, miembro del Scrum Team.

4.3 Roles y responsabilidades

Los diferentes roles que hay en el proyecto son:

- Propietario: Su responsabilidad es establecer la dirección del proyecto y definir prioridades.
- Scrum Master: Su trabajo consiste en lograr que el proyecto progrese de acuerdo a las prácticas, valores y reglas de SCRUM.
- Miembro del Scrum Team: Responsable de transformar la Pila de Producto de la iteración en un incremento de la funcionalidad del software

5 Planes de administración del proceso

5.1 Plan inicial

5.1.1 Plan del personal

El personal disponible para el proyecto son los tres miembros del equipo 'My Soft Land'. Uno cumple la función de Scrum Master y tres conforman el Scrum Team. Todos los miembros estarán presentes durante todo el proyecto.

5.1.2 Plan de adquisición de recursos

Se utilizarán una variedad de herramientas en su versión gratuita, las cuales son totalmente suficientes para los fines del proyecto.

- **Node JS**: framework de desarrollo de backend end.
- **Github**: Webhost para alojar repositorios de proyectos y que automatiza el versionado de los mismos utilizando Git.
- **Yeoman, Grunt, Bower**: Herramienta de Scaffolding
- **AngularJS**: Framework de desarrollo de front end
- **Pivotal Tracker**: Herramienta para gestionar las historias de usuario dentro del marco de planificación de desarrollo.
- **MongoDB**: Base de datos.

5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Los miembros cuentan con una formación inicial en JavaScript. Complementarán su formación y aprenderán a utilizar todas las otras herramientas mencionadas previamente en 5.1.2 en el curso del desarrollo del proyecto.

5.2 Plan de trabajo

5.2.1 Principales actividades del proyecto

- Obtención y análisis de requerimientos: Realizar entrevistas para

averiguar las funcionalidades pedidas por el cliente.

- **Planificación:** Elaboración de las historias de usuario y calificación mediante peso según el tiempo estimado de desarrollo.
- **Diseño:** Desarrollo de los prototipos de la solución.
- **Codificación:** Programación de la solución (funcionalidades).
- **Pruebas de Verificación:** Comprobación del funcionamiento del sistema.
- **Pruebas de Validación:** Comprobación del cumplimiento de los requerimientos.
- **Capacitación**

5.2.2 Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
Obtención de requerimientos	4	2	8
Análisis de requerimientos	4	2	8
Planificación	4	1	4
Diseño	4	14	56
Implementación	4	17	68
Pruebas de Verificación	4	17	68
Pruebas de Validación	2	3	6
Capacitación	1	4	4

5.2.3 Asignación de presupuesto

	Cantidad	Precio Unitario	Precio
Horas	222	406,50	90260
Total			90260

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

No aplica.

5.5 Plan de liberación de proyecto

No aplica.

6 Planes de procesos técnicos

6.1 Modelo de proceso

El modelo empleado será el establecido por la metodología Scrum. Consiste en realizar ciclos completos de desarrollo con una duración relativamente corta. Durante cada ciclo se realizarán las distintas tareas en el siguiente orden:

- **Definición de requerimientos:** En cada ciclo habrá un relevamiento para definir los requerimientos, éste consiste en un análisis de requerimientos en el primer ciclo de desarrollo, y en un estudio de la información obtenida en la anterior prueba de validación para los restantes ciclos.
- **Diseño:** Se realiza un prototipo de la implementación de cada funcionalidad escogida en la etapa anterior.
- **Codificación:** Se implementan los prototipos diseñados realizando primero las pruebas de verificación para las funcionalidades y luego desarrollandolas.
- **Prueba de validación:** Se prepara el lanzamiento de una nueva Demo para que sea comprobada por el cliente.

6.2 Métodos, herramientas y técnicas

Se utilizará **NodeJS, AngularJS**, para implementar la aplicación.

6.3 Plan de infraestructura

Cada miembro del personal cuenta con su computadora personal que utilizará para realizar los aportes en las distintas actividades del proyecto. Como se trabajará utilizando multiples herramientas web (GitHub, Pivotal Tracker) es necesaria la conexión a internet para realizar la sincronización entre todos los miembros.

6.4 Plan de aceptación del producto

Las pruebas de validación del software se realizarán demostrando el uso de la aplicación en una Demo al cliente, quién analizará los aspectos positivos y negativos del proyecto. Estos datos serán utilizados para mejorar algunos aspectos en el nuevo ciclo de desarrollo.

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

El proyecto cuenta con una amplia documentación conformada por: el presente documento, la Especificación de Requerimientos del Software del proyecto, las entrevistas y cuestionarios llevados a cabo, la documentación de la interfaz, y la documentación del código junto con la wiki del proyecto halladas en Github.

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

Plan de mantenimiento del proyecto: Limpieza y compresión de la base de datos automática una vez al mes.