



PGP

Proyecto: Bookflix

Identificación: PGP v1





1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

Bookflix tiene como propósito no solo economizar sino también incentivar el hábito de la lectura entre nuestros usuarios, quienes podrán disfrutar de este servicio mediante el pago de una membresía. Nuestro objetivo, es llegar a la mayor cantidad de usuarios posibles, con el fin de que puedan acceder a libros de manera digital evitando así, todo lo que comprar un libro físico conlleva.

1.1.2 Supuestos y restricciones

Las fechas de entregas pautadas previamente para los días 18/05/2020, 16/06/2020 y 14/07/2020 son inamovibles.

1.1.3 Entregables del proyecto

Se van a realizar 3 entregas. Las fechas pautadas son los días 18/05/2020, 16/06/2020 y 14/07/2020, en esta última fecha se entregará el sistema terminado.

1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

El tiempo de desarrollo será de 12 semanas y el presupuesto total será de \$24000.

2 Documentos referenciados

| Referencia | Título | Fecha | Autor |
|------------|---------------------------|------------|-------------------------------------------------|
| SRS | SRS Rev. 0.01 | 19/04/2018 | Yommi,Bruno Di María,Martín Odo,Cristóbal |
| | Standard IEEE 1058 - 1998 | 1998 | IEEE |

3 N/A

4 Organización del proyecto

4.1 Interfaces externas

Se va a utilizar Scrum para la interacción organización/cliente y entre los mismos miembros de la organización.

Scrum es un marco de trabajo para gestionar proyectos ágiles. Se caracteriza por ser un proceso iterativo e incremental y cuenta entre sus características principales con entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al cliente.



4.2 Estructura interna

Es una organización de tipo centralizado-controlado. El jefe del equipo se encarga de la resolución de problemas a alto nivel y la coordinación interna del equipo. La comunicación entre el jefe y los miembros del equipo es vertical.

- Product Owner: JTP
- Scrum Master: Sebastián Rodríguez Eguren.
- Scrum Team: Yommi Bruno, Di María Martín, Odo Cristobal.

4.3 Roles y responsabilidades

- Analista: Yommi Bruno, Di María Martín, Odo Cristobal.
- Desarrollador back-end: Yommi Bruno, Di María Martín, Odo Cristobal.
- Desarrollador front-end: Yommi Bruno, Di María Martín, Odo Cristobal.
- Testers: Yommi Bruno, Di María Martín, Odo Cristobal.

5 Planes de administración del proceso

5.1 Plan inicial

5.1.1 Plan del personal

Se necesitará de un equipo de back-end de 2 personas por 3 semanas, otro de front-end por 2 semanas y un equipo de testeo de 3 personas por 1 semana.

5.1.2 Plan de adquisición de recursos

| Recurso | Modo de Adquisición | Cantidad | Precio Unitario |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------|----------|-----------------|
| PC (Intel i3 7100 + 4GB de RAM + disco rígido de 1TB + fuente de 500W + gabinete) | Compra | 1 | 45000 |
| Sistema operativo Linux 64 bits | | 1 | 0 |
| Subtotal | | | 45000 |

5.1.1 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Se entrenará a 2 miembros de la organización en la utilización del framework Django durante 7 días hábiles 6hs diarias.

5.2 Plan de trabajo

5.2.1 Principales actividades del proyecto

- Generación de entrevista.
- Generación de documento SRS.
- Generación de documento PGP.
- Generación de documento de Riesgos.
- Registro en el sistema.
- Inicio de sesión.
- Cierre de sesión.
- Selección de perfil.
- Ver/modificar detalle de cuenta.



Plan de Gestión de Proyecto Bookflix

- Ver/modificar perfiles.
- Buscar/filtrar libros.
- Dar de alta un libro/capítulo.
- Dar de baja un libro/capítulo.
- Dar de alta un adelanto.
- Dar de baja un adelanto.
- Generar reporte de lo menos leído.
- Generar reporte de desuscripciones.
- Mostrar detalle de un libro/capítulo.
- Leer un libro/capítulo.
- Ver adelanto de un libro/capítulo.
- Aplicar marcador de lectura.
- Ver comentario.
- Crear comentario.
- Eliminar comentario.
- Spoiler alert.
- Pantalla de inicio.
- Pantalla de quiénes somos.
- Pantalla de contacto.
- Pantalla de FAQ.

5.2.2 Asignación de esfuerzo

| Actividad | Cantidad | Esfuerzo (hs) Unitario | Esfuerzo (hs) Subtotal |
|---------------------------------------|----------|------------------------------|------------------------------|
| Registro en el sistema. | 1 | 2 | 2 |
| Inicio de sesión. | 1 | 2 | 2 |
| Cierre de sesión. | 1 | 2 | 2 |
| Selección de perfil. | 1 | 1 | 1 |
| Ver/modificar detalle de cuenta. | 1 | 3 | 3 |
| Ver/modificar perfiles. | 1 | 1 | 1 |
| Buscar/filtrar libros. | 1 | 3 | 3 |
| Dar de alta un libro/capítulo. | 1 | 3 | 3 |
| Dar de baja un libro/capítulo. | 1 | 1 | 1 |
| Dar de alta un adelanto. | 1 | 3 | 3 |
| Dar de baja un adelanto | 1 | 1 | 1 |
| Generar reporte de lo menos leído. | 1 | 1 | 1 |
| Generar reporte de desuscripciones. | 1 | 1 | 1 |
| Mostrar detalle de un libro/capítulo. | 1 | 2 | 2 |
| Leer un libro/capítulo. | 1 | 2 | 2 |
| Ver adelanto de un libro/capítulo. | 1 | 2 | 2 |
| Aplicar marcador de lectura. | 1 | 1 | 1 |
| Ver comentario. | 1 | 1 | 1 |
| Crear comentario. | 1 | 2 | 2 |
| Eliminar comentario. | 1 | 1 | 1 |
| Spoiler alert. | 1 | 1 | 1 |
| Pantalla de inicio. | 1 | 3 | 3 |
| Pantalla de quiénes somos. | 1 | 1 | 1 |
| Pantalla de contacto. | 1 | 1 | 1 |
| Pantalla de FAQ. | 1 | 1 | 1 |



5.2.3 Asignación de presupuesto

- Hardware: \$45000.
- Mano de obra: \$350 la hora, 42hs la duración del proyecto.
Total: \$14700.
- Total del proyecto: \$59700.

5.3 Plan de administración de riesgos

Cambio de requisitos por parte del cliente

- Se deberá analizar el impacto de los cambios y analizar la posibilidad de implementación de estos.

Caída del servidor

- Se deberá contactar al administrador del servidor y realizar un análisis de consistencia de la base.

Corte de luz en el departamento durante el desarrollo

- Se deberá contactar al proveedor de energía eléctrica para que se restituya el servicio y analizar los posibles daños ocasionados.

Rotura del hardware

- Se deberá reponer el hardware dañado en el menor tiempo posible para aminorar el retraso en el proyecto

Indisponibilidad de alguno de los miembros del equipo

- Se deberá contactar a algún personal técnico de apoyo previamente pensado.

6 Planes de procesos técnicos

6.1 Modelo de proceso

El proceso

El proyecto se ejecuta en ciclos temporales cortos y de duración fija (3 semanas). Cada iteración tiene que proporcionar un resultado completo, un incremento de producto final que sea susceptible de ser entregado con el mínimo esfuerzo al cliente cuando lo solicite.

El proceso parte de la lista de objetivos/requisitos priorizada del producto (Product Backlog), que actúa como plan del proyecto. En esta lista el cliente (Product Owner) prioriza los objetivos balanceando el valor que le aportan respecto a su coste y quedan repartidos en iteraciones y entregas.

Las actividades que se llevan a cabo en Scrum son las siguientes:

Planificación de la iteración (Sprint Planning)

El primer día de la iteración se realiza la reunión de planificación de la iteración. Tiene dos partes:

Selección de requisitos: el cliente presenta al equipo (Scrum Team) la lista de requisitos priorizada del proyecto. El equipo pregunta al cliente las dudas que surgen y selecciona los requisitos más prioritarios que se compromete a completar en la iteración, de manera que puedan ser entregados si el cliente lo solicita.

Planificación de la iteración: el equipo elabora la lista de tareas de la iteración necesarias para (Sprint Backlog) desarrollar los requisitos a que se ha comprometido. La estimación de esfuerzo se hace de manera conjunta y los miembros del equipo se autoasignan las tareas.

Ejecución de la iteración (Sprint)

Cada día el equipo realiza una reunión de sincronización (Scrum Daily Meeting). Cada miembro del equipo inspecciona el trabajo que el resto está realizando



(dependencias entre tareas, progreso hacia el objetivo de la iteración, obstáculos que pueden impedir este objetivo) para poder hacer las adaptaciones necesarias que permitan cumplir con el compromiso adquirido. En la reunión cada miembro del equipo responde a tres preguntas:

- ¿Qué he hecho desde la última reunión de sincronización?
- ¿Qué voy a hacer a partir de este momento?
- ¿Qué impedimentos tengo o voy a tener?

Durante la iteración el Facilitador (Scrum Master) se encarga de que el equipo pueda cumplir con su compromiso y de que no se merme su productividad, elimina los obstáculos que el equipo no puede resolver por sí mismo y protege al equipo de interrupciones externas que puedan afectar su compromiso o su productividad.

Durante la iteración, el cliente junto con el equipo refinan la lista de requisitos (para prepararlos para las siguientes iteraciones) y, si es necesario, cambian o replanifican los objetivos del proyecto (Product Backlog Refinement) para maximizar la utilidad de lo que se desarrolla y el retorno de inversión.

Inspección y adaptación

El último día de la iteración se realiza la reunión de revisión de la iteración. Tiene dos partes:

Demostración (Sprint Review): el equipo presenta al cliente los requisitos completados en la iteración, en forma de incremento de producto preparado para ser entregado con el mínimo esfuerzo. En función de los resultados mostrados y de los cambios que haya habido en el contexto del proyecto, el cliente realiza las adaptaciones necesarias de manera objetiva, ya desde la primera iteración, replanificando el proyecto.

Retrospectiva (Sprint Retrospective): el equipo analiza cómo ha sido su manera de trabajar y cuáles son los problemas que podrían impedirle progresar adecuadamente, mejorando de manera continua su productividad. El Facilitador se encargará de ir eliminando los obstáculos identificados.

6.2 Métodos, herramientas y técnicas

El proyecto se realizará con el lenguaje PHP usando Laravel como framework. Para la interface se utilizará Bootstrap y cualquier función que proporcione el framework. La base de datos será MySQL. Se podrá gestionar la base de datos con XAMPP.

6.3 Plan de infraestructura

Un departamento de 80m2 con una cocina, un comedor, una sala de estar, dos habitaciones que funcionarán como oficinas de trabajo, un baño y un balcón. Conexión a internet de 25 megas y todos los ambientes climatizados.

6.4 Plan de aceptación del producto

Que el producto cumpla en su completitud las historias de usuarios definidas para cada una de las entregas pautadas y sea aprobado por el cliente.

7 Plan de procesos de apoyo

7.1 Plan de documentación

- Entrevista.
- Documento SRS.
- Documento PGP.



- Entrega del sistema.

8 Planes adicionales

Capacitación

Se capacitará a los miembros de la organización en la utilización del framework Laravel durante 7 días hábiles 6hs diarias.

Instalación

La instalación correrá por cuenta del cliente.

Seguridad

Encriptación de contraseña para seguridad del usuario.
Manual de uso.