
Control del Documento

Proyecto

DRUNK GAMES

Título

Plan de Desarrollo de Software – *[v1 al 29 de noviembre de 2018.]*

Generado por

Grupo de Ingeniería de Software:
Martinez Aguilar Diego Ulises
Cortes Gómez José Ángel
Valdez Solana Humberto Arturo
Arreola Cuin Carlos Eduardo
Castillo Vázquez Haziel Josué

Aprobado por

Kevin Erick Angel Medrano
Carlos Villanueva Cervantes

Alcance de la distribución

Documento Interno – alcance a toda la compañía.

ÍNDICE

Control del Documento	1
Sobre este Documento	4
Generalidades del Proyecto	5
Descripción del Proyecto	5
Propósito	5
Alcance	5
Objetivos	5
Asunciones y Restricciones	6
Artículos y Artefactos a Entregar	6
Evolución del Presente Documento	7
Organización del Proyecto	7
Organización y Estructura	7
Interfaces o Canales de Contacto	7
Recursos Humanos y Profesionales	8
Organización y Estructura	8
Roles y Responsabilidades	8
Gestión del Proyecto	8
Estimados del Proyecto	8
Plan de Proyecto	9
Fases y líneas base	9
Objetivos por iteración	10
Incrementos	10
Diagrama de Gantt	10
Diagrama WBD	10
Planes de Iteración	10
Plan de Gestión por Áreas	11
Requisitos	11
Control de Desviaciones a la Planificación	11
Plan de Entrenamiento Interno	11
Control de presupuesto	11
Control de Calidad	11
Seguimiento de Avance	11
Métricas e Indicadores	11
Plan de Riesgos	11
Plan de Finiquito y Cierre del Proyecto	11
Gestión del Proceso Técnico	12
Configuración del Método de Desarrollo	12

Recursos y Guías de Referencia	12
Plan de Infraestructura.....	12
Plan de Aceptación	12
Gestión de los Procesos de Soporte	13
Plan de Configuración y Cambio.....	13
Plan de Evaluación	13
Plan de Documentación	13
Plan de Aseguramiento de Calidad.....	14
Plan de Resolución de Controversias	14
Plan de Contratación	14
Plan de Mejoramiento del Proceso	14
Anexos	15
Historial del Documento.....	15
Referencias a otros documentos.....	15
Glosario de términos.....	16
Significado de los elementos de la notación gráfica	16
Estereotipado UML utilizado	16
Significado de los elementos No UML.....	16

Sobre este Documento

Un esfuerzo de desarrollo es posible solo gracias a la colaboración de muchas partes diferentes. Y más aún, un proyecto exitoso es posible solo si todas las piezas han sido reunidas y han trabajado correctamente.

Es por esto que nace este documento: El Plan de Desarrollo de Software es un compendio de toda la información requerida para la Gestión del Proyecto. Identifica recursos, trabajadores, clientes y usuarios de referencia; indicando su información de contacto y participación en el proyecto. No olvidando los hitos principales y las consideraciones sobre el control de calidad y manejo de riesgos, entre otras, que son pertinentes en el desarrollo.

Utilice el Plan de Proyecto para obtener una visión fresca, actual y completa de la organización del esfuerzo que hay por detrás del proyecto. Mantenga una copia cerca y recuerde que luego de cada hito importante este documento genera una nueva versión.

Generalidades del Proyecto

Un poco de contexto ayuda a entender las cosas mejor, por lo que es prudente hacer un resumen de las metas y fundamentos del proyecto, así como de lo que en ultimada instancia va a ser considerado un producto del mismo.

Naturalmente se entiende que el proyecto está concebido para dar un código o ejecutable, pero también se entiende que este ha de estar acompañado de otros artículos, tales como la documentación del diseño y manuales de usuario. Es por esto que le llamamos sistema ante que programa o ejecutable.

Descripción del Proyecto

Propósito

Drunk Games es una plataforma web responsiva en la que los usuarios o clientes pueden interactuar con la empresa organizadora de eventos para poder inscribirse de manera interactiva, dinámica y segura a los eventos publicados por los administradores, tales administradores tienen su propio módulo donde pueden gestionar todo lo relacionado con nuevos eventos (ubicación y descripción) y control de los mismos administradores, la aplicación nos permite la gestión de eventos y medio de pago a ellos a través del sistema de pago online PayPal, generando una entrada mediante un código QR al haber realizado el pago, así también una vez que los usuarios confirman su asistencia y/o deciden participar en ellos pueden compartirlo a través de sus redes sociales como lo es Facebook.

Alcance

El proyecto se centra en expandir y optimizar el proceso de acceso a los eventos generados por grandes y medianas empresas agilizando la metodología de venta de entradas y acceso al lugar de cada evento, así también nos permite generar publicidad además de que la información es proporcionada de manera fácil e intuitiva teniendo así un mejor acercamiento con los clientes y por último y no menos importante es disminuir el gasto administrativo y aumentando la satisfacción y experiencia de cada uno de los usuarios.

Objetivos

Un usuario previamente registrado para inscribirse a algún evento, puede realizar pagos a través de PayPal, una vez aprobado se generará un código QR que permite al usuario acceder al evento.

El usuario puede visualizar todo el contenido publicado por los administradores, haya o no iniciado sesión, además de que puede compartir los eventos de su interés en redes sociales (Facebook).

La aplicación web se encarga de gestionar que el usuario ingrese un conjunto de datos personales, médicos, resguardando la integridad de los datos sensibles.

Los eventos incluyen una imagen representativa del evento, una breve descripción, la ubicación en la API de Google Maps, la fecha y precio del mismo.

Asunciones y Restricciones

El usuario final o cliente acepta los términos y condiciones donde asume que la información proporcionada es verdadera y se hace responsable de sus propias acciones dentro del sistema, tanto los desarrolladores del sistema como los administradores del mismo se deslindan de cualquier responsabilidad que no esté establecida dentro de los documentos oficiales como lo son el contrato y demás documentación establecida desde la planificación y recopilación de los requerimientos.

Artículos y Artefactos a Entregar

QUE	PROPÓSITO
✓ Documentos del sistema.	✓ Establecer la visión del sistema a desarrollar, los requisitos funcionales y no funcionales que se tratarán, la arquitectura del sistema, así como también el plan de desarrollo del sistema.
✓ Contrato	✓ Se establecen las consideraciones legales correspondientes y se da conocimiento sobre los aspectos generales de la regulación del software.
✓ Manual de usuario	✓ Tiene como finalidad dar a conocer a los usuarios tanto como a los administradores las características y las formas de funcionamiento básicas de la aplicación web.
✓ Manual técnico	✓ Contiene las especificaciones técnicas más importantes del sistema desarrollado. Constituye una guía especializada para la realización de las operaciones de mantenimiento de la aplicación. Se encuentra dirigido fundamentalmente a la dirección de Tecnologías de la Información, al administrador del sistema, a otros desarrolladores, así como al departamento de calidad y auditoría de sistemas.
✓ La aplicación web montada de manera local.	✓ Es en sí el sistema desarrollado en el cual se ve reflejado el funcionamiento correcto de lo estipulado en los documentos correspondientes.

Evolución del Presente Documento

El seguimiento y avance del proyecto se lleva a cabo de manera iterativa, es decir, cada cierto tiempo se están generando requerimientos suplementarios y o cambios los cuales modifican la planeación del desarrollo de software. El levantamiento de requerimientos se llevó en tiempo y forma con la integración de los roles correspondientes donde se realizó una planificación que además de estar bien fundamentada es flexible hasta cierto punto, donde se tienen reuniones con los clientes de manera continua.

Organización del Proyecto

Se dice que una organización recibe tal nombre debido a que sus funciones son ejecutadas por “organismos vivos” - seres humanos. De ahí que sea fundamental llevar la pista de todos los hombres y mujeres que se han involucrado en el desarrollo, indicando para cada uno, su función o rol, así como sus responsabilidades.

Es igual de importante también, que las partes se comuniquen apropiadamente, lo cual requiere de tener una clara definición de los canales de comunicación entre las distintas organizaciones en colaboración.

Organización y Estructura

La organización del proyecto se encuentra dividida entre: un líder quien es el encargado de que todos los demás roles estén a la par con sus actividades y se encarga de designer las tareas a reliazar; programadores quienes son la parte fundamental del desarrollo de la aplicación, un diseñador responsable de las interfaces graficas de pantalla que verá el usuario final y el modelo e la base de datos, y los tester que evaluarán la calidad del software mediante pruebas.

La estructura del Proyecto consta de una aplicacion web conectada a una base de datos para el registro de eventos, adminstradores y clientes que son las partes que requiere el modelo de negocio, y el registro de pagos online a traves de una aplicación de terceros como PayPal la cual tiene años en el mercado manejando transacciones de cualquier índole.

Interfaces o Canales de Contacto

Son las personas designas para un canal o medio de comunicacion entre el cliente y el equipo de Desarrollo, en este caso, el líder quien dirige el Proyecto, el analista para deducir y/o negociar los detalles y el diseñador para percibir con lo que el cliente espera interactuar en cuanto a las pantallas o interfaces.

Recursos Humanos y Profesionales

Quien	Información de contacto

Organización y Estructura

Roles y Responsabilidades

Ya hablamos anteriormente de la organización en el Desarrollo del Proyecto, he aquí los roles definidos en base a su función y persona responsable de la misma.

El Rol	Responsabilidades	Asumido por
Lider	Centralizar las actividades a realizar	Martínez Aguilar Diego Ulises
Programador	Desarrollo de la aplicación	Castillo Vázquez Haziel Josué
Analista, Tester	Levantamiento de requerimientos y pruebas	Cortés Gómez José Ángel
Programador	Desarrollo de la aplicación	Arreola Cuin Carlos Eduardo
Diseñador, Tester	Diseño de las interfaces gráficas y testing	Valdez Solana Humberto Arturo

Gestión del Proyecto

Tener el control sobre algo sin perturbar a este algo, es sin duda un ejercicio de equilibrio que vale la pena planificar. Este es el propósito de la Gestión de Proyecto, proveer de control, guía y recursos oportunos sin generar retrasos ni burocracia excesiva que haga más difícil el trabajo técnico.

Estimados del Proyecto

El proyecto tiene un tiempo definido para su terminación en el año presente al día 5 de diciembre, donde se realizará previamente entrega total del proyecto a los clientes. El costo como tal es indiferente dado que es parte de la formación académica de la Ingeniería de Software

Plan de Proyecto

Fases y líneas base

Fase	N. de Iteraciones	Fecha de Inicio	Fecha de Fin
Concepción	1, 2, 3, 4, 5, 6	05/09/2018	23/09/2018
Elaboración	1, 2, 3, 4, 5, 6	23/09/2018	03/10/2018
Construcción	1, 2, 3, 4, 5, 6	23/09/2018	29/11/2018
Transición	1, 2, 3, 4, 5, 6	23/09/2018	05/12/2018

Fase	Descripción	Objetivos del Ciclo de Vida
Concepción	<p>Fase inicial del proyecto, desarrolla los pasos preliminares que establecen el soporte para el proyecto, así como establecer el cuerpo de requisitos a cumplir.</p> <p>Esta fase establece la factibilidad del proyecto, así como el “qué” se debe cumplir.</p> <p>El foco está sobre las actividades de Gestión de Proyecto y Manejo de Requisitos.</p>	Definir el ámbito y objetivos del proyecto. Además, se define la funcionalidad y capacidades del mismo.
Elaboración	<p>Fase de análisis y diseño detallado. Se genera una arquitectura estable para el sistema y se sientan las bases para la construcción del mismo.</p> <p>Esta fase establece el “cómo” se cumple con los requisitos.</p> <p>El foco está sobre las actividades de Ingeniería básica.</p>	Tanto la funcionalidad como el dominio del problema se estudian en profundidad v Se define una arquitectura básica v Se planifica el proyecto considerando recursos disponibles.
Construcción	<p>Fase de programación, pruebas e integración de componentes.</p> <p>Se hace aquí en la práctica lo establecido en el proyecto. El foco es la construcción de lo requerido.</p>	Gran parte del trabajo es programación y pruebas. Se documenta tanto el sistema construido como el manejo del mismo. Esta fase proporciona un producto construido junto con la documentación.

Transición	<p>Fase de entrega y puesta en producción del sistema.</p> <p>Acá se ayuda a la organización cliente a dar un mejor uso de lo desarrollado.</p> <p>El foco pasa a las actividades de despliegue de la aplicación.</p>	<p>Se libera el producto y se entrega al usuario para un uso real.</p>
------------	---	--

Objetivos por iteración

Incrementos

Diagrama de Gantt

Diagrama WBD

Planes de Iteración

Los planes de iteración se anexan al conjunto de documentos del sistema de forma separada, siendo estos 6 documentos de plan de iteración y adjunto a ellos se incluyen sus respectivos cierres de iteración.

Plan de Gestión por Áreas

Requisitos

El Plan de gestión de requerimientos (RMP son sus siglas en ingles), describe el enfoque general para gestionar los requerimientos del proyecto. El documento detalla cómo se generan, organizan, modifican y trazan los requerimientos en el ciclo de vida del proyecto. También describe todos los tipos de requerimientos y los atributos utilizados en el proyecto.

Control de Desviaciones a la Planificación

Plan de Entrenamiento Interno

Control de presupuesto

Control de Calidad

Seguimiento de Avance

Métricas e Indicadores

Plan de Riesgos

Plan de Finiquito y Cierre del Proyecto

Gestión del Proceso Técnico

Todos los proyectos son únicos, por lo que no se puede pretender tener un método único para llevarlos a cabo. Esto significa en la práctica, que nuestro proceso de desarrollo debe tener puntos de ampliación y configuración que le permita adaptarse a las necesidades particulares del momento. Esta sección recoge dicha información de configuración.

Configuración del Método de Desarrollo

Reuniones diarias reportando avances y tareas pendientes.

Recursos y Guías de Referencia

Documentación técnica del software.

Plan de Infraestructura

Por medio de notificaciones del control de versiones y mensajes de texto.

Plan de Aceptación

Se muestra una vista general y después una revisión detallada por cada componente. Se le hace saber la importancia de cada actividad y una explicación del uso del software.

Gestión de los Procesos de Soporte

Por detrás de quien hace el trabajo, siempre hay una base que ubica recursos, evita problemas y vigila el cumplimiento de las mejores prácticas de desarrollo. A este cumulo de actividades y procesos los llamamos de *Soporte al Proyecto* y su configuración características generales son discutidas en esta sección.

Plan de Configuración y Cambio

Este documento describe las actividades de gestión de configuración de software que deben ser llevadas a cabo durante el proceso de desarrollo del proyecto. Aquí se definen tanto los productos que se pondrán bajo control de configuración como los procedimientos que deben ser seguidos por los integrantes del equipo de trabajo.

El Plan de configuración está basado en algunos supuestos que se detallarán:

El tiempo de duración del proyecto está limitado a 2 semanas por iteración, por lo tanto, se busca una rápida respuesta a los cambios, tratando que este procedimiento sea lo menos burocrático posible.

Scrum se basa en un desarrollo incremental, dado por los distintos sprints. Resulta importante tener control sobre cada uno de los sprints, de los productos generados en estas y de los cambios surgidos, evaluados y aprobados. Se deben incluir en control de configuración la mayor cantidad de productos posibles, tomando en cuenta siempre las restricciones dadas por la duración del Proyecto y por la capacidad organizativa del grupo. La elección de los elementos de configuración se realizará en base a los entregables, siendo esta responsabilidad del Líder, apoyado por los integrantes del equipo.

Plan de Evaluación

El proyecto será evaluado mediante reuniones formales 1 vez por semana para saber cómo van los avances de cada rol, y con revisiones informales en cualquier momento.

Plan de Documentación

Nuestro plan de documentación no es tan complicado, ya que en cada reunión formal que se tiene para ver los avances de cada iteración, también se comenta la parte de la documentación y entre todo el equipo se realiza la documentación de manera correcta.

Plan de Aseguramiento de Calidad

El plan de aseguramiento de calidad que tenemos, es que 2 o 3 días antes de entregar una iteración, la iteración debe estar terminada para poder ejecutarla y verificar con los requerimientos y junto con los integrantes del equipo poder asegurar el correcto funcionamiento y concuerde con los requerimientos establecidos, para así poder tener un mayor control de la calidad de cada iteración.

Plan de Resolución de Controversias

Si en algún momento durante el desarrollo de una iteración, dos o más integrantes del equipo entran en conflicto de inmediato se convoca a una reunión oficial para ver cuál es el problema y poder resolverlo de la mejor manera posible y aclarar las obligaciones de cada rol.

Plan de Contratación

Si en algún momento se requiere de la contratación de servicios de terceros, se convoca a una reunión con todos los miembros y se llevan propuestas de las diferentes fuentes de contratación que se tienen, y estas son evaluadas para proceder a la contratación del servicio.

Plan de Mejoramiento del Proceso

Para la mejora del proceso, debes capacitar a todos los integrantes del equipo en las diferentes herramientas que son utilizadas para realizar las diferentes iteraciones y así todos estar en el mismo canal.

Anexos

Historial del Documento

Viernes 12 de octubre de 2018 Primer versión – v1.1.

Viernes 19 de octubre de 2018 Segunda versión – v1.2.

Viernes 2 de noviembre de 2018 Tercer versión – v1.3.

Viernes 16 de noviembre de 2018 Cuarta versión – v1.4.

Miércoles 21 de noviembre de 2018 Quinta versión – v1.5.

Referencias a otros documentos

Insumos

David Esteller Ortega. *“Manual para organizar cooperativas”*. Vadell Hermanos Editores, C.A. Valencia, Venezuela. ISBN: 980-212-099-5

Alberto G. Alexander Servat. *“Manual para documentar sistemas de calidad”*. Prentice Hall, México. 1998. ISBN: 970-17-0185-

Luís T. Díez de Castro y Joaquín López Pascual. *“Dirección Financiera”*. Prentice Hall, Madrid. 2001. ISBN: 84-205-3066-2

Documentos derivados

“Acta constitutiva de la cooperativa”. Documento a elaborar.

“Manual de Calidad”. Documento a elaborar, requerido por ISO 9000.

“Manual de Procesos”. Documento a elaborar, que describe los pasos para definir y documentar un proceso específico. Requerido por ISO 9000, RUP y CMMi.

“Modelo de Maduración”. Documento a elaborar, que describe la valoración posiblemente cuantitativa, de las características de una organización o proyecto a efectos de su tabulación comparativa. Requerido por CMMi.

“Política de Calidad”. Documento a elaborar, requerido por ISO 90

Glosario de términos

Departamento de Atención al Cliente. División de la organización que conduce la relación con los clientes individuales, incluyendo el seguimiento de los procesos por ellos iniciados.

Sinónimos: ATC.

Homónimos: N/A.

ERP. O sistema de *Gestión de Recursos Empresariales*, se refiere a la plataforma de automatización e integración de procesos utilizada en la empresa.

Sinónimos: N/A.

Homónimos: N/A.

Significado de los elementos de la notación gráfica

Estereotipado UML utilizado

Significado de los elementos No UML