

Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: Bestnid
Revisión 0.1



Abril de 2015

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
27/4/2015	0.1	BananaSoft Inc.	

Documento validado por las partes en fecha: 7/5/2015

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Aclaración: José María Lucero	Aclaración BananaSoft Inc.

1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

Se pretende formalizar el plan de desarrollo del sistema Bestnid, que administra subastas con la filosofía de “pensar con el corazón y no con la billetera”, es decir, que los ganadores de cada publicación son elegidos en base a sus necesidades, y no a cuánto ofrezcan por el producto. Este documento está dirigido a los desarrolladores, aunque será validado y aprobado por ambas partes.

1.1.2 Supuestos y restricciones

El sistema será web y correrá sobre un navegador en una PC con internet.
El sistema requiere un servidor de datos MySQL.
Se utilizará JavaScript, HTML y CSS en el desarrollo del producto, con la tecnología de la plataforma Node.JS.
Además, se asume que se dispone de la infraestructura necesaria para mantener un servidor web con un nombre de dominio asignado.

1.1.3 Entregables del proyecto

- Demo 1: sábado 06/06/2015
- Demo 2: sábado 27/06/2015
- Demo 3: sábado 18/07/2015

1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

El sistema finalizado se entregará el sábado 18 de julio del 2015.

2 Documentos referenciados

Referencia	Título	Fecha	Autor
-	Cuestionario	26/3	BananaSoft
-	1era Entrevista	17/3	BananaSoft
-	2da Entrevista	24/3	BananaSoft
-	SRS	20/4	BananaSoft
-	PGP IEEE Std. 1058	1998	BananaSoft

3 Definiciones y acrónimos

4 Organización del proyecto

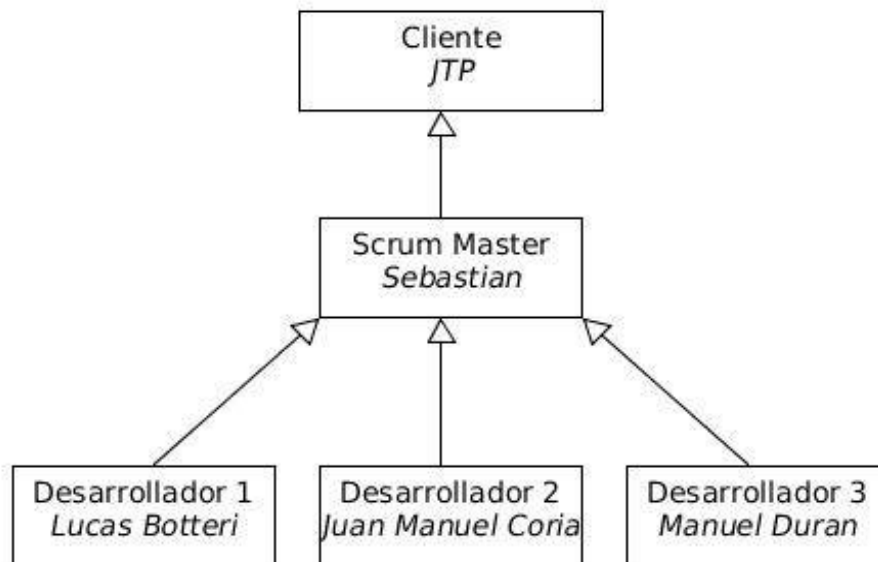
4.1 Interfaces externas

Debido a la utilización de la metodología SCRUM para el desarrollo, el cliente será otro integrante del equipo, por lo que todos los desarrolladores interactuarán con el mismo. Los desarrolladores son:

- Botteri Lucas Martín
- Coria Juan Manuel
- Durán Manuel

4.2 Estructura interna

La estructura de grupo que se utilizará corresponde a la de la metodología Scrum, que es *descentralizada controlada*. Existirá un grupo de desarrolladores coordinado por el scrum master, que a su vez responderá al cliente.



4.3 Roles y responsabilidades

- **Product Owner:** Conoce y marca las prioridades del proyecto o producto.
- **Scrum Master:** Es la persona que asegura el seguimiento de la metodología guiando las reuniones y ayudando al equipo ante cualquier problema que pueda aparecer.
- **Scrum Team:** son las personas responsables de implementar la funcionalidad o funcionalidades elegidas por el Product Owner.
- **Users:** Son los beneficiarios finales del producto, quienes viendo los progresos, pueden aportar ideas, sugerencias o necesidades.

5 Planes de administración del proceso

5.1 Plan inicial

5.1.1 Plan del personal

Scrum Master: Sebastián Rodríguez Eguren
Desarrollador 1: Lucas Botteri
Desarrollador 2: Juan Manuel Coria
Desarrollador 3: Manuel Durán

5.1.2 Plan de adquisición de recursos

Recurso	Cantidad	Tiempo	Precio Unitario	Precio Total
Servidor	1	12 meses	\$2000	\$2000
Curso de Node.JS para el equipo	3	2 meses	\$1500	\$4500
Diseñador gráfico	1	2 meses	\$8000/mes	\$16000
Transporte	3	4 meses	\$150/mes	\$1800
Servicio de PivotalTracker	1	4 meses	\$350/mes	\$1400

5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Los desarrolladores deberán tomar un curso para el aprendizaje del framework Node.JS, haciendo especial énfasis en el diseño de páginas web, y utilizando una base de datos MySQL. Esto es a fin de garantizar la calidad sobre el producto final entregado.

5.2 Plan de trabajo

5.2.1 Principales actividades del proyecto

- **Elicitación de requisitos:** Incluye realizar entrevistas con el cliente, cuestionarios para los usuarios finales y el desarrollo del SRS.
- **Creación de la pila del producto:** Se anota la funcionalidad a implementar.
- **Diseño de la base de datos**
- **Planificación del proyecto:** Se refiere al desarrollo de este documento.
- **Análisis de riesgos**
- **Diseño de la interfaz**
- **Implementación:** Se codifica el sistema.

5.2.2 Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
Elicitación de requisitos	3	2hs semanales	6hs semanales
Creación de la pila del producto	3	2hs semanales	6hs semanales
Diseño de la base de datos	3	3hs semanales	9hs semanales
Planificación del proyecto	3	2hs semanales	6hs semanales
Análisis de riesgos	3	3hs semanales	9hs semanales
Diseño de la interfaz	3	4hs semanales	12hs semanales
Implementación	3	8hs semanales	32hs semanales
Total:			80hs semanales

5.2.3 Asignación de presupuesto

Total de horas a trabajar: 1280

Monto por hora: \$70

Gastos de recursos: \$25700

Presupuesto total: $70 * 1280 + 25700 = \$141000$

Como se indica anteriormente, el presupuesto final para el desarrollo del sistema será de \$141000.

5.3 Plan de control

5.3.1 Plan de control de requerimientos

NA

5.3.2 Plan de control de calendario

NA

5.3.3 Plan de control de presupuesto

NA

5.3.4 Plan de control de calidad

NA

5.3.5 Plan de informe

NA

5.3.6 Plan de recolección de métricas

NA

5.4 Plan de administración de riesgos

Se realizará en una entrega posterior

5.5 Plan de liberación de proyecto

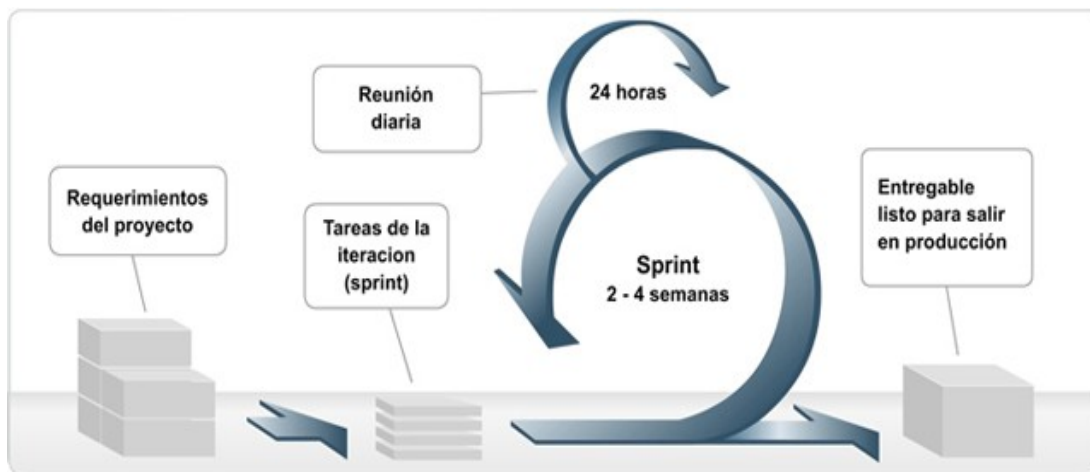
Una vez finalizado, el sistema se entregará en una demo, para corroborar el correcto funcionamiento del mismo. Junto con este, se entregará un manual de usuario, y existirá un plazo de seis meses para realizar cualquier tipo de mantenimiento en el sistema, sin costo y de acuerdo a los documentos generados durante el desarrollo.

6 Planes de procesos técnicos

6.1 Modelo de proceso

Como ya se ha mencionado, se utilizará la metodología iterativa e incremental Scrum; se generará una pila del producto con toda la funcionalidad a implementar en forma de historias de usuario, y se seleccionarán algunas a implementar en cada sprint de desarrollo, generando productos entregables. Además, se incluirá al cliente en el desarrollo en todo momento.

El siguiente gráfico detalla lo explicado anteriormente:



6.2 Métodos, herramientas y técnicas

Se utilizará el lenguaje JavaScript con el framework Node.JS para la codificación del servidor y del comportamiento de la página web, y se combinará con HTML5 y CSS3 para la visualización de la misma.

También se usarán herramientas como Sublime Text 3, MySQL Workbench, MySQL Server, ExpressJS, MySQL Client, Git, GitHub, PivotalTracker y SmartGit.

6.3 Plan de infraestructura

Para el desarrollo del sistema, se contará con:

- Una estación de trabajo con una máquina portátil por cada individuo.
- Conexión a internet con un ancho de banda de 12Mb.
- Un repositorio en GitHub incluyendo la documentación generada, y mantenido por los mismos desarrolladores.
- Una cuenta en PivotalTracker con la información de la funcionalidad a implementar y ya implementada.
- Un servidor web para realizar pruebas.

6.4 Plan de aceptación del producto

7 Plan de procesos de apoyo

7.1 Plan de administración de configuración

NA

7.2 Plan de pruebas

NA

7.3 Plan de documentación

Se entregarán los siguientes documentos:

- Primera entrevista
- Segunda entrevista
- Cuestionario
- Documento de Especificación de Software (SRS)
- Pila del producto
- Diseño de la base de datos
- Plan de Gestión del Proyecto (PGP)
- Análisis de riesgos
- Diseño de la interfaz

7.4 Plan de aseguramiento de calidad

NA

7.5 Plan de revisiones y auditorías

NA

7.6 Plan de resolución de problemas

NA

7.7 Plan de administración de terceros

NA

7.8 Plan de mejoras en el proceso

NA

8 Planes adicionales

Plan de conversión: Se debe llevar a cabo una conversión de información de la planilla de Excel de la que disponía el cliente hasta el momento, a la forma en que se almacenará en la base de datos del sistema.

Plan de backup: Se seguirá un plan de backup semanal, en el que se corroborará que el sistema funcione correctamente, sobre todo en sus partes críticas, y se generará una copia de respaldo de la base de datos y cualquier otra información que se considere relevante en el momento.

Plan de instalación: Junto con la entrega del producto completado y el manual de usuario, se instalará el servidor en la máquina correspondiente, y se verificará el correcto



funcionamiento del software desde una cantidad de computadoras considerable, y conectadas a distintas redes.

Plan de mantenimiento: Durante seis meses, el cliente contará con la garantía de BananaSoft, que incluye el mantenimiento gratuito del sistema. Por cualquier modificación no contemplada en la documentación, o por un trabajo de mantenimiento por fuera de dicho plazo, se cobrará un monto específico a establecer en el momento.