

---

---

## Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: Cook-Books  
Revisión 1.00



Abril 2014

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
	1.00	Grupo G32	

Documento validado por las partes en fecha:

Por el cliente	Por la empresa suministradora
Aclaración	Aclaración

# 1 Introducción

## 1.1 Resumen del Proyecto

### 1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

El propósito del producto será el de administrar la información de los clientes, los libros y administrar las ventas que se le soliciten al sistema.

El objetivo principal es informatizar, facilitar la administración, la venta y consulta de los libros y de los clientes.

El alcance previsto por el proyecto se limitará a la gestión del comercio Cook-Book a través de una página web.

### 1.1.2 Supuestos y restricciones

El proyecto debe llevarse a cabo en los plazos especificados en el cronograma provisto por la cátedra.

El sistema se desarrollará en lenguaje php, con lo cual se necesitará un servidor web externo que soporte una base de datos MySQL.

El servidor estará contratado por el plazo de un año.

El dominio cook-book.com.ar estará contratado por un año.

Vencido los plazos el cliente deberá renovar los servicios mencionados. El cliente se hará cargo de los costos de las futuras renovaciones.

No hay límite de presupuesto para realizar el sistema.?

### 1.1.3 Entregables del proyecto

7 de junio      Demo 1

28 de junio      Demo 2

19 de julio      Demo 3

### 1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

El proyecto inicia el 17 de marzo de 2014 y finalizará el 4 de agosto del 2014.

Tiene un presupuesto total de \$7260 (este precio no contempla imprevistos o gastos adicionales no contemplados en el presente documento) y tendrá una garantía de 4 meses.

# 2 Documentos referenciados

Referencia	Título	Fecha	Autor
1	Estandar IEEE 1058	1998	IEEE
2	Especificación de Requisitos de Software	12/04/14	G32
3	Entrevista con el cliente	03/04/14	G32

## 3 Definiciones y acrónimos

- **Funcionalidad ABM:** Alta, Baja y Modificación de libros o usuarios en el sistema.
- **Servicio de alojamiento web/Web hosting:** es un servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web.

## 4 Organización del proyecto

### 4.1 Interfaces externas

El equipo de desarrolladores se organizara utilizando la metodología Scrum, se realizaran reuniones de equipo en las que se decidirá que acciones tomar. Todos los integrantes del grupo estarán en contacto con los clientes. Las funciones de los integrantes no estarán estrictamente definidas, se decidirá que función desempeñara cada uno en las reuniones de equipo.

### 4.2 Estructura interna

La estructura de la organización desarrolladora es descentralizada y controlada.

Este equipo tiene un jefe definido que coordina tareas específicas y jefes secundarios que tienen responsabilidades sobre subtareas. La resolución de problemas sigue siendo una actividad del grupo, pero la implementación de soluciones se reparte entre subgrupos por el jefe de equipo.

### 4.3 Roles y responsabilidades

**Dueño del producto:** Jefe de trabajos prácticos. Responsable oficial del proyecto y de la gestión, control y visibilidad de la pila de producto.

**Scrum master:** Franco Ronchetti y Juliana Martinez. Ambos aseguran que el proyecto se lleve a cabo de acuerdo con las practicas, valores y reglas de scrum. Interactúan con el equipo y con el dueño del producto.

**Equipo:** Renzo Herrera, Federico Pacheco, Ramiro Ferrari. Son los responsables 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

Cargo	Apellido y Nombre	Días/semana	Horas
Desarrollador	Renzo Herrera, Federico Pacheco, Ramiro Ferrari	5	8
Tester	Renzo Herrera, Federico Pacheco	2	3
Entrevistador	Ramiro Ferrari	1	1
Técnico de Mantenimiento	Juan Perez	indefinido	Indefinidas

## 5.1.2 Plan de adquisición de recursos

Para llevar adelante el proyecto el equipo requerirá adquirir los siguientes elementos:

Recurso	Modo de adquisición	Cantidad	Tiempo	Precio unidad	Precio total
Sistema operativo Ubuntu 13.10	Descarga libre	3		\$0	\$0
MySql	Descarga libre	1		\$0	\$0
Dominio cook-book.com.ar	Compra	1	1 año	\$160	\$160
Servidor Web Apache	Descarga libre	1		\$0	\$0
Aptana Studio IDE	Descarga libre	3		\$0	\$0
Servicio de alojamiento	Compra	1	1 año	\$1000	\$1000

## 5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

El personal disponible o contratado se encuentra capacitado para usar correctamente el software.

## 5.2 Plan de trabajo

### 5.2.1 Principales actividades del proyecto

- Elicitación de requerimientos
- Diseño del sistema
- Implementación de base de datos
- Manejo de sesiones
- Funcionalidades de ABM libros y usuarios
- Funcionalidad de gestión de ventas
- Diseño gráfico del sistema
- Testing

## 5.2.2

## Asignación de esfuerzo

<i>Actividad</i>	<i>Cantidad</i>	<i>Esfuerzo (hs) Unitario</i>	<i>Esfuerzo (hs) Subtotal</i>
<i>Elicitacion de requerimientos</i>	1	1	1
<i>Diseño del sistema</i>	3	3	9
<i>Implementación base de datos</i>	1	8	8
<i>Manejo de sesiones</i>	3	3	9
<i>Funcionalidades ABM</i>	3	4	12
<i>Funcionalidad de gestión de ventas</i>	3	4	12
<i>Diseño grafico del sistema</i>	2	2	4
<i>Testing</i>	2	3	6

## 5.2.3

## Asignación de presupuesto

El costo promedio por hora será de \$100, multiplicado por 61 hs totales de trabajo significan un presupuesto de \$6100.

El costo de la adquisición de recursos tiene un valor de \$1160.

Presupuesto total: \$7260.

## 5.3 Plan de control

### 5.3.1

### Plan de control de requerimientos

N/A

### 5.3.2

### Plan de control de calendario

N/A

### 5.3.3

### Plan de control de presupuesto

N/A

### 5.3.4

### Plan de control de calidad

N/A

### 5.3.5

### Plan de informe

N/A

### 5.3.6

### Plan de recolección de métricas

N/A

## 5.4 Plan de administración de riesgos

Fecha de entrega del documento: 22/05/2014.

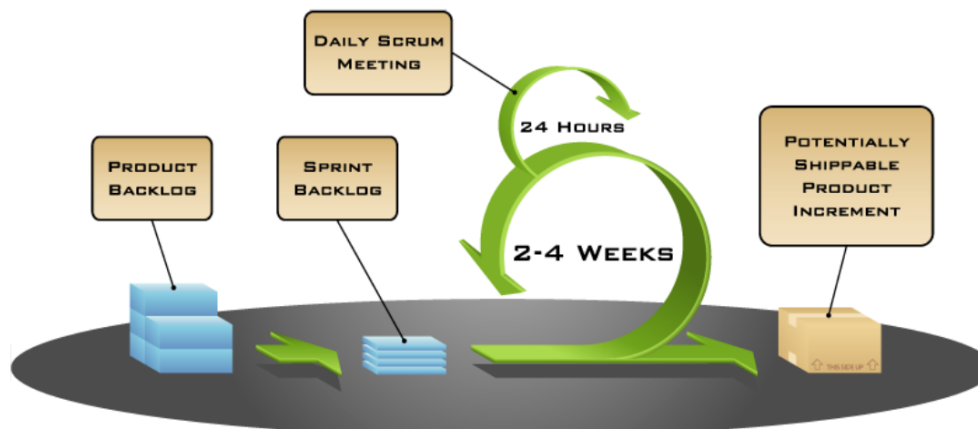
## 5.5 Plan de liberación de proyecto

N/A

# 6 Planes de procesos técnicos

## 6.1 Modelo de proceso

Se utilizara una Metodología de desarrollo ágil, en particular Scrum.



Posee un enfoque iterativo e incremental de desarrollo de software. El objetivo es elevar al máximo la productividad de un equipo. Produce resultados en periodos muy breves de tiempo. Define un conjunto de prácticas y roles que pueden tomarse como punto de partida para definir el proceso de desarrollo que se ejecutará durante un proyecto.

## 6.2 Métodos, herramientas y técnicas

En la programación se utilizará la metodología orientada a objetos en los lenguajes php, javascript.

También se utilizará el lenguaje específico para desarrollo web HTML, y CSS para describir el aspecto y el formato de la página web (se utilizará la librería bootstrap-3.1.1 para la implementación del diseño de la interfaz).

Se utilizará el lenguaje de consultas SQL para la obtención de la información almacenada en la base de datos.

El desarrollo se llevará a cabo utilizando el entorno de desarrollo Aptana Studio corriendo en un sistema operativo Ubuntu y un servidor web local Apache.

## 6.3 Plan de infraestructura

El sistema funcionará en un servidor web externo contratado por Grupo G32 y que contará con un motor de bases de datos (MySQL) y capacidad para ejecutar PHP v5+.

*El proyecto se desarrolla en un ambiente distribuido geográficamente, donde cada miembro del grupo desarrolla el producto desde su propia residencia comunicándose a través de internet con los demás miembros. Semanalmente todos los miembros se agrupan en la residencia de alguno para llevar cabo tareas de organización y de planeamiento???*

## 6.4 Plan de aceptación del producto

Una vez finalizado el producto pasará por una serie de pruebas que verifiquen el correcto funcionamiento del mismo, es decir, que cumpla con los requisitos acordados por el cliente, como los descritos a continuación:

- Registrar información de usuarios, libros y ventas de sistema correctamente.
- Administrar de forma satisfactoria el alta, baja y modificación de la información descrita en el punto anterior.
- Realizar de manera satisfactoria un informe estadístico del sistema.
- Brindar una interfaz cómoda y amigable con el usuario y el cliente.

## 7 Plan de procesos de apoyo

### 7.1 Plan de administración de configuración

N/A

### 7.2 Plan de pruebas

N/A

### 7.3 Plan de documentación

Referencia	Título	Fecha	Autor
1	Entrevista con el cliente	03/04/14	G32
2	Especificación de Requisitos de Software	12/04/14	G32
3	Plan de gestión del proyecto	23/05/14	G32
4	Pila de producto + DER		G32
5	Riesgos + Interfaz		G32

### 7.4 Plan de aseguramiento de calidad

N/A

### 7.5 Plan de revisiones y auditorías

N/A

### 7.6 Plan de resolución de problemas

N/A

### 7.7 Plan de administración de terceros

N/A

### 7.8 Plan de mejoras en el proceso

N/A





---

## 8 Planes adicionales

- Plan de capacitación:

Junto con la entrega del software un miembro del equipo se encargará de instruir al cliente en el sistema las veces que se requiera para que el cliente comprenda la utilización íntegra del sistema y todas sus funcionalidades.

- Plan de mantenimiento:

Posterior a la entrega del sistema, se realizará un mantenimiento mensual de todo el sistema a cargo de un miembro del equipo G32 hasta cumplir el plazo de 2 años.

- Plan de seguridad:

G32 brinda un servicio de backup de seguridad mensual y gratuito por el plazo de 1 año a partir de la entrega del producto. Vencido el plazo de un año, cada backup tendrá un costo adicional de \$100.