**Franco Stiven Fonseca Montañez**

**2. PLAN DE GESTIÓN RECURSOS**

Dentro de la planeación del proyecto es fundamental definir los recursos que se van a necesitar a lo largo del ciclo de vida del proyecto. Para tal fin definiremos los recursos humanos, tecnológicos y materiales que se estiman para el desarrollo del proyecto titulado “Desarrollo de aplicación móvil hibrida para la gestión de información de la Universidad Libre Seccional Bogotá Sede Bosque Popular”.

**2.1. RECURSOS HUMANOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **ROLES** | **RESPONSABILIDADES** |
| Gerente del proyecto | Planificación, seguimiento y control del proyecto |
| Analista de requerimientos | Levantamiento de requerimientos, diseño de interfaz y documentación |
| Líder Técnico | Definición de arquitectura, desarrollo y evaluación del proyecto |
| Equipo Técnico | Planificación, seguimiento y control del proyecto y documentación técnica |
| Responsable financiero | Planificación, definición y gestión del presupuesto |
| Tester | Control y desarrollo del proyecto |
| Diseñador | Prototipado y experiencia del usuario |
| Desarrolladores | Desarrollo de interfaz e implementación de servicios |
| Administrador de Base de datos | Definición de arquitectura y gestión de datos |
| Stakeholders | Retroalimentación y evaluación del proyecto |

**2.2. RECURSOS TECNOLÓGICOS**

Para este apartado se van a definir las herramientas, equipos, plataformas y sistemas informáticos que se estiman utilizar para el desarrollo del proyecto.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ETAPA** | **ACTIVADAD** | **HERRAMIENTA** | **EQUIPOS** |
| Planificación | Elaboración de planes  Constitución de proyecto | Paquete office (Word, Excel) | 1 computador Portátil |
| Levantamiento de requerimientos | Entrevistas | Trello, Google Docs y Grabadora de Voz | 1 computador Portátil  1 grabadora de voz |
| Definición de Arquitectura | Modelado y documentación técnica | Star UML | 1 computador Portátil |
| Diseño y Desarrollo | Framework principal  Frontend  Backend  Base de Datos  IDE  Repositorio | Ionic  React  Node.js  Firebase  Visual Studio Code  Github | 1 computador Portátil con tarjeta de video incluida  4 computadores portátiles  2 teléfonos (Android, Iphone) |
| Control y seguimiento | Comunicación con Stakeholders | Trello, Teams | Auriculares y proyector |

**3. PLAN DE GESTION DE RIESGOS**

En este apartado se analizaron los posibles riesgos que pueda tener el desarrollo del proyecto y su impacto. A su vez se plantearon estrategias de mitigación y se establecieron los responsbles de cada actividad.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **RIESGO** | **DESCRIPCION** | **IMPACTO** | **ESTRATEGIA** | **RESPONSABLE** |
| Retrasos en la recolección de requerimientos | Esta situacion esta dada debido a que se requiere una reunion con el encargado de cada dependencia del departamento de Bienestar Universitario | Medio | Establecer un calendario de entrevistas y asignar responsables | Analista de requerimientos |
| Cambios en el alcance del proyecto | Esta situacion se puede presentar debido a cambios en los requerimientos que pueden surgir en el desarrollo del proyecto | Alto | Reuniones periodicas para validar el avance | Gerente del proyecto |
| Retraso en la entrega final | Esta situacion puede presentarse por la limitacion existente en cuanto a la disponibilidad de personal | Alto | Establecer cronograma y asignar responsabilidades | Gerente del proyecto |

**5. PLAN DE GESTION DE CALIDAD**

Para el adecuado cumplimento del objetivo del proyecto, es fundamental establecer los parametros minimos que se requieren para garantizar que la aplicación a entregrar cumpla con los requerimientos funcionales ya establecidos. Para tal fin se establece los criterios e indicadores que permiten medir el cumplimiento del objetivo del proyecto.

**Funcionalidad:** Para que la aplicación cumpla con las expectativas planteadas es fundamental que cumpla a cabalidad con los requerimientos funcionales, para tal fin se establece como indicador el % de requisitos implementados y validados. Se espera que este criterio este por encima del 90% al entregar el producto final

**Usabilidad:** La aplicación debe contar con una interfaza que sea intuitiva y de facil manejo, para medir esta caracteristica se estableció como criterio la satisfacción del usuario final y como metodo para la recoleccion de esta informacion se eligio la encuesta de satisfaccion como el mecanismo optimo para este fin.

**Rendimiento:** Es importante que la aplicación funcione de manera adecuada, teniendo una respuesta rapidad y estable, para este fin se estableció el criterio de tiempo de carga en los dispositivos de prueba y como metrica que el parametro de carga de la aplicación este por debajo de los 5 segundos

**Mantenibilidad:** Es importante que el codigo este bien documentado y estructurado, para tal fin se estableció como estrategia el control de versiones que ofrece la plataforma GitHub, ya que en esta no solo se llevara el registro de toda la documentación respecto a la planificacion sino que tambien sera el repositorio de toda la documentacion tecnica del proyecto