

Planeación segunda entrega

Propósito

Es dividir cada uno de los servicios (escenarios) para el juego se desarrollo por módulos, esto con el fin de que de desarrollar la agenda y necesidades de recursos y así poder realizar su seguimiento

los módulos a desarrollar son:

1. Préstamo de libros (Cristián) “Segunda entrega”
2. Préstamo de películas (Steven) “Segunda entrega”
3. Capacitación (Andrés) “Segunda entrega”
4. Servicios de préstamos interbibliotecarios (Melisa) “Tercera entrega”
5. Adquisición de materiales (Dickmar) “Tercera entrega”
6. Documentación (Ricardo) “Todas las entregas”

Alcance

El plan de desarrollo de software describe el desarrollo del juego por módulos que presenta los servicios ofrecidos por la biblioteca del politécnico grancolombiano. En el plan de desarrollo nos hemos basado en las especificaciones que nuestro cliente (la biblioteca) solicita.

En Nuestra estimación nos hemos basado en los requerimientos de la empresa, y con el refinamiento de esta documentación se harán los avances del proyecto y posteriormente el avance produciendo nuevas versiones actualizadas.

Entregables:

1. Plan de Desarrollo del Software

Es el presente documento.

2. Servicio: Préstamo de libros (Cristián) “Segunda entrega” (mockups y prototipos)
3. servicio: Préstamo de películas (Steven) “Segunda entrega” (mockups y prototipos)

Roles y Responsabilidades

rol	responsabilidad
jefe del proyecto	El jefe de proyecto asigna los recursos, gestiona las prioridades, coordina las interacciones con los clientes y usuarios, y mantiene al equipo del proyecto enfocado en los objetivos.
diseñador 1	
diseñador 2	
diseñador 3	Gestión de requisitos, gestión de configuración y cambios, elaboración del modelo de datos, preparación de las pruebas funcionales, elaboración de la documentación. Elaborar modelos de implementación y despliegue.
Desarrollador 1	Construcción de prototipos. Colaboración en la elaboración de las pruebas funcionales, modelo de datos y en las validaciones con el usuario
desarrollador 2	Construcción de prototipos. Colaboración en la elaboración de las pruebas funcionales, modelo de datos y en las validaciones con el usuario

Gestión del proceso

1.Estimaciones del Proyecto

El presupuesto del proyecto y los recursos involucrados se adjuntan en un documento separado.

2. Plan del Proyecto

En esta sección se presenta la organización en fases e iteraciones y el calendario del proyecto.

1. Plan de las Fases:

El desarrollo se llevará a cabo en base a fases (módulos) con una o más iteraciones en cada una de ellas. La siguiente tabla muestra una la distribución de tiempos y el número de iteraciones de cada fase (para las fases de Construcción y Transición es sólo una aproximación muy preliminar).

fase	número de iteraciones	duración
------	-----------------------	----------

fase de inicio	1	2 semanas
fase de elaboración	1	2 semanas
fase de construcción	2	4 semanas
fase de transición	-	-

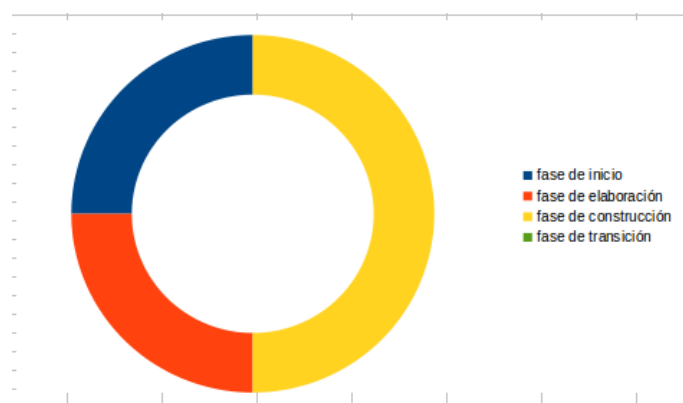
Los hitos que marcan el final de cada fase se describen en la siguiente tabla.

Hito	Descripción
Fase de Inicio	En esta fase desarrollará los requisitos del producto desde la perspectiva del usuario, los cuales serán establecidos en el artefacto Visión. Los principales casos de uso serán identificados y se hará un refinamiento del Plan de Desarrollo del Proyecto. La aceptación del cliente Plan de Desarrollo marcan el final de esta fase.
Fase de Elaboración	En esta fase se analizan los requerimientos y se desarrollaran varios a (incluyendo las partes más relevantes y / o críticas del juego). Al final de esta fase, los requerimientos serán implementados en la primera release de la fase de Construcción del juego ya deben estar analizados y diseñados (en el Modelo de Análisis / Diseño). La revisión y aceptación del prototipo del juego marca el final de esta fase. La primera iteración tendrá como objetivo la identificación y especificación de los principales escenarios, así como su realización preliminar en el Modelo de Análisis / Diseño, también permitirá hacer una revisión general hasta este punto y ajustar si es necesario la planificación para asegurar el cumplimiento de los objetivos. Ambas iteraciones tendrán una duración de una semana.
Fase de Construcción	Durante la fase de construcción se terminan de analizar y diseñar todos los escenarios del juego, refinando el Modelo de Análisis / Diseño. El producto se construye en base a 2 iteraciones, cada una produciendo una release a la cual se le aplican las pruebas y

	se valida con el cliente.
Fase de Transición	En esta fase se preparan dos releases correspondientes a la entrega de toda la documentación del proyecto con los manuales de instalación y todo el material de apoyo al usuario, la finalización del entrenamiento de los usuarios y el empaquetamiento del producto.

Calendario del Proyecto

A continuación se presenta un calendario de las principales tareas del proyecto incluyendo sólo las fases de Inicio y Elaboración. Como ya se dijo, el proceso iterativo e incremental se caracteriza por la realización en paralelo de todas las disciplinas de desarrollo a lo largo del desarrollo del juego de acuerdo a la fase e iteración del proyecto. La siguiente figura ilustra cada disciplina (workflow) en un momento determinado del desarrollo.



Para el desarrollo de este proyecto se ha establecido el siguiente calendario. La fecha de aprobación indica cuándo la fase tiene un estado de completitud, se somete a revisión y aprobación, pero se sigue optando por su posterior refinamiento.