

UCM CINES

PLAN DEL PROYECTO

Pablo Camacho Carrasco
Iván Cepeda Álvarez
Antonio Cuenca Bravo
Daniel Fernández Ortiz
Diego Flores Simón
Cristian García Moruno
Ignacio Garro San Millán
Iulian-Nicolae Muntean

TABLA DE CONTENIDOS

1. Introducción

- 1.1 Propósito del plan
- 1.2 Ámbito del proyecto y objetivos
 - 1.2.1 Declaración del ámbito
 - 1.2.2 Funciones principales
 - 1.2.3 Aspectos de rendimiento
 - 1.2.4 Restricciones y técnicas de gestión
- 1.3 Modelo de proceso

2. Estimaciones del proyecto

- 2.1 Datos históricos
- 2.2 Técnicas de estimación
- 2.3 Estimaciones de esfuerzo, coste y duración

3. Estrategia de gestión del riesgo

- 3.1 Análisis del riesgo
- 3.2 Estudio de los riesgos
- 3.3 Plan de gestión del riesgo

4. Planificación temporal

- 4.1 Estructura de descomposición del trabajo/Planificación temporal
- 4.2 Gráfico Gantt, red de tareas y tabla de uso de recursos

5. Recursos del proyecto

- 5.1 Personal
- 5.2 Hardware y software
- 5.3 Lista de recursos

6. Organización del personal

- 6.1 Estructura de equipo
- 6.2 Informes de gestión

7. Mecanismos de seguimiento y control

- 7.1 Garantía de calidad y control
- 7.2 Gestión y control de cambios

1. Introducción

1.1 Propósito del plan

Este documento contiene toda la información relativa a la gestión del proyecto, en este caso, de “UCM Cines”. Sus objetivos son:

- Comunicar el ámbito y recursos al personal de desarrollo y al cliente.
- Definir los riesgos y sugerir técnicas de control del riesgo.
- Definir los costes y planificación temporal para la previsión de la gestión.
- Proporcionar un enfoque general del desarrollo del software para todo el personal relacionado con el proyecto.
- Describir cómo se garantizará la calidad y cómo se gestionarán los cambios.

Este documento estará sujeto a cambios debido a la inexperiencia de los integrantes.

1.2 Ámbito del proyecto y objetivos

1.2.1 Declaración del ámbito

La aplicación tiene como objetivo principal la automatización de la gestión de un cine. El software podría ser reutilizable a otros proyectos con fines similares a este.

1.2.2 Funciones principales

Nuestra aplicación tiene como objetivos principales:

- Facilitar al usuario la cartelera de películas.
- Facilitar al usuario la disponibilidad en tiempo real de las salas de cine.
- Facilitar al usuario la venta de entradas a los clientes con los puntos anteriores.

Además, la aplicación se divide en los siguientes módulos:

- **Películas:** se encarga de la gestión de las películas disponibles.
- **Salas:** se encarga de la gestión de las salas de cine, así como la del aforo en cada una de ellas.
- **Clientes:** se encarga de la gestión y distribución de los clientes.
- **Ventas:** se encarga de la gestión de ventas de entradas a los clientes.

1.2.3 Aspectos de rendimiento

El sistema de gestión tendrá un rendimiento eficiente y sin unas exigencias mínimas poco asequibles para cualquier empresa que desee adquirirlo.

1.2.4 Restricciones y técnicas de gestión

Restricciones de entrega

El proyecto tendrá dos entregas:

- **1ª entrega:** será el día 16/12/2022 y consistirá en la aportación de los siguientes documentos: Plan del proyecto, Especificación de Requisitos (SRS), el archivo sobre la planificación temporal con el formato de MS Project, los archivos correspondientes

a los diagramas de casos de uso y de actividades UML con el formato IBM Rational Software Architect 9.6, además de un informe del trabajo desarrollado por cada integrante del equipo en el que se califica al resto de integrantes de manera individual.

- **2ª entrega:** será el día 5/5/2023 y consistirá en la entrega del producto final.

Restricciones de codificación

La aplicación será desarrollada en el lenguaje Java.

Restricciones de equipo

El equipo se dividirá en grupos de 2 personas y para la primera entrega cada uno de los cuatro grupos se encargará de:

- **Iulian y Daniel:** plan de proyecto.
- **Ignacio y Cristian:** SRS.
- **Diego y Pablo:** archivo sobre planificación temporal.
- **Iván y Antonio:** archivos sobre los diagramas de casos de uso y de actividades UML.

Restricciones de gestión

Se deberán aplicar técnicas de IS dadas a lo largo de la asignatura al proyecto.

1.3 Modelo de proceso

Utilizaremos el Proceso Unificado de Desarrollo (RUP) porque creemos que es el modelo que más se ajusta a nuestro proyecto y equipo.

Este modelo es iterativo e incremental y está formado por cinco flujos de trabajo o actividades estructurales (AEs):

- Requisitos
- Análisis
- Diseño
- Implementación
- Prueba

2. Estimaciones del proyecto

2.1 Datos históricos

No existen datos históricos.

2.2 Técnicas de estimación

La estimación en los proyectos es vital para su correcto y deseado desarrollo. Dicha actividad es determinante y compleja para su finalización. Es muy probable que pueda

indicarnos un posible error antes de que se materialice, o en caso contrario, ayudar al equipo a explotar una virtud o éxito del proyecto.

En el proyecto utilizaremos técnicas de estimación basadas en el proceso.

2.3 Estimaciones de esfuerzo, coste y duración

Esfuerzo

Inicialmente la distribución del esfuerzo va a ser equitativa entre los integrantes. En el caso de que algún integrante no pueda estar presente en las reuniones o en la realización del proyecto, no supondrá mucho trabajo al resto del equipo asumir ese esfuerzo extra.

Coste

El proyecto no supondrá ningún coste económico para los integrantes del equipo.

Duración

Nuestro proyecto empezará el día 16/12/2022 y terminará el día 5/5/2023, dejándonos una duración de 140 días sin contar el día de entrega, es decir, 20 semanas. Durante dicho periodo, se trabajará un total de 4 días por semana, dejándonos un total de 80 días de trabajo. Asumiendo que cada día se trabajará como mínimo un total de 2 horas, nos queda: $e = 8 p * 2(h / d) * 80 d = 1280 ph$. Visto de otra forma: $e = 8 p * 80 d = 640 pd$.

El esfuerzo se va a dividir de la siguiente manera: $640 pd / 4 \text{ módulos} = 160 pd / \text{módulo}$

- Revisión del proyecto: 15 pd.
- Especificación de requisitos: 20 pd.
- Análisis: 20 pd.
- Diseño: 25 pd.
- Implementación/Codificación: 50 pd.
- Prueba: 30 pd.

3. Estrategia de gestión del riesgo

3.1 Análisis del riesgo

1. Riesgos de personal

- Abandono de integrantes por enfermedades o abandono de carrera.
- Falta de interés en el proyecto/asignatura.
- Falta o dificultades de conocimientos sobre la asignatura.

2. Riesgos de organización

- Mala planificación temporal.
- Mala gestión del/de los jefe/s del equipo.
- Mala/Nula comunicación entre los integrantes.
- Cambio de requisitos prematuros.

3. Riesgos tecnológicos

- Pérdida de los datos.
- Infección o avería de los equipos informáticos.
- Dificultad con el entorno de trabajo.

3.2 Estudio de los riesgos

PROBABILIDAD-SEVERIDAD	FRECUENTE	PROBABLE	OCASIONAL	REMOTO	IMPROBABLE
CATASTRÓFICO	Mala/Nula comunicación entre los integrantes.			Abandono de integrantes por enfermedades o abandono de carrera.	Pérdida de los datos.
CRÍTICO	Falta de interés en el proyecto/asignatura.	Mala planificación temporal.		Dificultad con el entorno de trabajo.	
SERIO	Mala gestión del/de los jefe/s del equipo.				Cambio de requisitos prematuros.
MENOR		Infección o avería de los equipos informáticos.	Falta o dificultades de conocimientos sobre la asignatura.		
MÍNIMO					
Leyenda	Intolerable	Alto	Medio	Bajo	Tolerable

3.3 Plan de gestión del riesgo

Nuestro plan de gestión del riesgo va a ser proactivo, es decir, va intentar mitigar o evitar el riesgo antes de que se materialice.

MALA/NULA COMUNICACIÓN ENTRE LOS INTEGRANTES	
Causa	<ul style="list-style-type: none">- Pereza a la hora de contestar mensajes- Mal ambiente o rollo en el grupo.
Supervisión	<ul style="list-style-type: none">- Comprobar que todos los miembros del grupo respondan a los mensajes de forma adecuada, dar 2 avisos 1 como toque de atención y en el segundo entraría en acción el plan de contingencia.
Mitigación	<ul style="list-style-type: none">- Fomentar el buen ambiente en el grupo.
Contingencia	<ul style="list-style-type: none">- Expulsión del miembro del equipo y búsqueda de nuevo integrante.

FALTA DE INTERÉS EN EL PROYECTO/ASIGNATURA	
Causa	<ul style="list-style-type: none">- No se preocupa por realizar su trabajo- No se preocupa por la asignatura.
Supervisión	<ul style="list-style-type: none">- Comprobar que su parte del trabajo está realizada y entregada.
Mitigación	<ul style="list-style-type: none">- Fomentar el buen ambiente en el grupo.
Contingencia	<ul style="list-style-type: none">- Expulsión del miembro del equipo y búsqueda de nuevo integrante.

MALA PLANIFICACIÓN TEMPORAL	
Causa	<ul style="list-style-type: none">- Inexperiencia de los miembros del equipo.- Fallo de cálculo.
Supervisión	<ul style="list-style-type: none">- Consultarlo con el profesor de la asignatura.
Mitigación	<ul style="list-style-type: none">- Consultarlo con el profesor de la asignatura.
Contingencia	<ul style="list-style-type: none">- Consultarlo con el profesor de la asignatura.

MALA GESTIÓN DEL/DE LOS JEFE/S DEL EQUIPO	
Causa	<ul style="list-style-type: none"> - Inexperiencia - Contraposición de ideas por aplicar el modelo de Proceso Unificado de Desarrollo.
Supervisión	<ul style="list-style-type: none"> - Que un mínimo de 4 miembros del equipo den su visto bueno a la idea de gestión propuesta por cada miembro.
Mitigación	<ul style="list-style-type: none"> - Ser más realistas a la hora de planificar.
Contingencia	<ul style="list-style-type: none"> - Volver a plantearlo con nuevas ideas y desde otro punto de vista .

ABANDONO DE INTEGRANTES POR ENFERMEDAD O ABANDONO DE LA CARRERA	
Causa	<ul style="list-style-type: none"> - Falta de interés en la carrera o enfermedad grave.
Supervisión	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntando a los miembros.
Mitigación	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntar regularmente por el entorno de comunicación cuando alguien se encuentre enfermo o el cómo ven la asignatura/carrera.
Contingencia	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de otro integrante.

PÉRDIDA DE LOS DATOS	
Causa	<ul style="list-style-type: none"> - Error al programar las sentencias SQL. - Eliminar el archivo en la nube.
Supervisión	<ul style="list-style-type: none"> - Revisando las sentencias SQL y los archivos en la nube periódicamente.
Mitigación	<ul style="list-style-type: none"> - Corregir las sentencias SQL.
Contingencia	<ul style="list-style-type: none"> - Tener una copia de seguridad del proyecto en un entorno seguro al que solo se acceda si algo ha sucedido.

DIFICULTAD CON EL ENTORNO DE TRABAJO	
Causa	- Inexperiencia.
Supervisión	- Preguntar al profesor las dudas que haya y también buscar las respuestas a través de otros canales de información fiables.
Mitigación	- Preguntar al profesor las dudas que haya y también buscar las respuestas a través de otros canales de información fiables.
Contingencia	- Preguntar al profesor las dudas que haya y también buscar las respuestas a través de otros canales de información fiables.

INFECCIÓN O AVERÍA DE LOS EQUIPOS INFORMÁTICOS	
Causa	<ul style="list-style-type: none"> - Descarga de archivos de dudosa procedencia. - Robo de equipos informáticos. - Defectos en los equipos informáticos.
Supervisión	- Tener al día un antivirus fiable.
Mitigación	- Realizar un análisis periódico cada cierto tiempo.
Contingencia	- Formatear el equipo informático y restaurar los datos de la aplicación a través de la copia de seguridad.

FALTA O DIFICULTADES DE CONOCIMIENTOS SOBRE LA ASIGNATURA	
Causa	<ul style="list-style-type: none"> - Desinterés por la asignatura. - Dificultad del temario. - Ausencia a las clases y reuniones del equipo.
Supervisión	<ul style="list-style-type: none"> - En las reuniones preguntar a los miembros del equipo cómo ven la asignatura en términos de conceptos.
Mitigación	<ul style="list-style-type: none"> - Intentar explicar los conceptos que generen mayor controversia al equipo tanto de parte de otro miembro del equipo como por parte del profesor.
Contingencia	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntar al profesor las dudas.

CAMBIOS DE REQUISITOS PREMATUROS	
Causa	<ul style="list-style-type: none"> - Inexperiencia. - Surgen nuevos requisitos que no se habían tenido en cuenta al principio.
Supervisión	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntar al profesor si los requisitos son los adecuados.
Mitigación	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntar al profesor y revisar que se han tenido en cuenta todos los requisitos del proyecto.
Contingencia	<ul style="list-style-type: none"> - Comprobar que se han tenido en cuenta todos los requisitos y aplicarlos si no se han tenido en cuenta.

4. Planificación temporal

4.1 Estructura de descomposición del trabajo

AE	Ingeniería		Eval.ciente	Codificación y prueba	
ACCIÓN	Análisis	Diseño		Codif	Prueba
Recursos	Iván y	Pablo y	Profesor	Iulian,	Ignacio y

	Antonio	Camacho		Daniel y Ignacio	Cristian
M. Menú Registro 1	0.0.0 I: 20/1/23 F: 25/1/23	0.0.1 I: 26/1/23 F: 31/1/23	0.0.2 I: 1/2/23 F: 6/2/23	0.0.3 I: 7/2/23 F: 12/2/23	0.0.4 I: 13/2/23 F: 18/2/23
M. Menú Registro 2	0.1.0 I: 26/1/23 F: 31/1/23	0.1.1 I: 1/2/23 F: 6/2/23	0.1.2 I: 7/2/23 F: 12/2/23	0.1.3 I: 13/2/23 F: 18/2/23	0.1.4 I: 19/2/23 F: 24/2/23
M. Menú Registro 3	0.2.0 I: 1/2/23 F: 6/2/23	0.2.1 I: 7/2/23 F: 12/2/23	0.2.2 I: 13/2/23 F: 18/2/23	0.2.3 I: 19/2/23 F: 24/2/23	0.2.4 I: 25/2/23 F: 2/3/23
M. Registro Administradores	1.0 I: 7/2/23 F: 12/2/23	1.1 I: 13/2/23 F: 18/2/23	1.2 I: 19/2/23 F: 24/2/23	1.3 I: 25/2/23 F: 2/3/23	1.4 I: 3/3/23 F: 8/3/2
M. Registro Usuario	2.0 I: 13/2/23 F: 18/2/23	2.1 I: 19/2/23 F: 24/2/23	2.2 I: 25/2/23 F: 2/3/23	2.3 I: 3/3/23 F: 8/3/2	2.4 I: 9/3/23 F: 14/3/23
M. Menú administrador	3.0 I: 19/2/23 F: 24/2/23	3.1 I: 25/2/23 F: 2/3/23	3.2 I: 3/3/23 F: 8/3/2	3.3 I: 9/3/23 F: 14/3/23	3.4 I: 15/3/23 F: 20/3/23
M. Menú Usuario	4.0 I: 25/2/23 F: 2/3/23	4.1 I: 3/3/23 F: 8/3/2	4.2 I: 9/3/23 F: 14/3/23	4.3 I: 15/3/23 F: 20/3/23	4.4 I: 21/3/23 F: 26/3/23
M. Menú Películas	5.0 I: 3/3/23 F: 8/3/23	5.1 I: 9/3/23 F: 14/3/23	5.2 I: 15/3/23 F: 20/3/23	5.3 I: 21/3/23 F: 26/3/23	5.4 I: 27/3/23 F: 1/4/23
M. Gestión de cartelera	6.0 I: 9/3/23 F: 14/3/23	6.1 I: 15/3/23 F: 20/3/23	6.2 I: 21/3/23 F: 26/3/23	6.3 I: 27/3/23 F: 1/4/23	6.4 I: 2/4/23 F: 7/4/23
M. Administrador	7.0 I: 15/3/23 F: 20/3/23	7.1 I: 21/3/23 F: 26/3/23	7.2 I: 27/3/23 F: 2/4/23	7.3 I: 3/4/23 F: 8/4/23	7.4 I: 9/4/23 F: 14/4/23

M. Compra	8.0 I: 21/3/23 F: 26/3/23	8.1 I: 27/3/23 F: 2/4/23	8.2 I: 3/4/23 F: 8/4/23	8.3 I: 9/4/23 F: 14/4/23	8.4 I: 15/4/23 F: 20/4/23
CIERRE					6.1 1º Entrega: 16/12/22 2º Entrega : 05/05/23 Profesor

- Trabajamos fines de semana, aunque en el Microsoft Project 2013 no quiera que trabajemos los fines de semana.

4.2 Gráfico Gantt, red de tareas y tabla de uso de recursos

https://drive.google.com/drive/folders/1rfCmWIEXR7kl-S62KGJxINsUak6kQTV_

5. Recursos del proyecto

5.1 Personal

- Pablo Camacho Carrasco
- Iván Cepeda Álvarez
- Antonio Cuenca Bravo
- Daniel Fernández Ortiz
- Diego Flores Simón
- Cristian García Moruno
- Ignacio Garro San Millán
- Iulian-Nicolae Muntean

5.2 Hardware y software

1. Hardware

- Equipos de la facultad (portátiles y ordenadores de sobremesa).
- Equipos propios (portátiles y ordenadores de sobremesa).

2. Software

- Eclipse JDK
- IBM RSAD
- GitHub
- Google Drive
- Documents

- Google Meet
- Microsoft Project
- WhatsApp

5.3 Lista de recursos

1. Personal

- Pablo Camacho Carrasco
- Iván Cepeda Álvarez
- Antonio Cuenca Bravo
- Daniel Fernández Ortiz
- Diego Flores Simón
- Cristian García Moruno
- Ignacio Garro San Millán
- Iulian-Nicolae Muntean

2. Hardware

- Equipos de la facultad (portátiles y ordenadores de sobremesa).
- Equipos propios (portátiles y ordenadores de sobremesa).

3. Software

- Eclipse JDK
- IBM RSAD
- GitHub
- Google Drive
- Documents
- Google Meet
- Microsoft Project
- WhatsApp

6. Organización del personal

6.1 Estructura de equipo

Nuestro proyecto va a seguir una estructura de equipo Descentralizado Democrático (DD), que se caracteriza por:

- No tener un jefe de equipo permanente.
- Se nombra un jefe en función de cada tarea.
- Las decisiones, problemas y enfoque se lleva a consenso del equipo.
- La comunicación entre los integrantes del equipo es horizontal.

6.2 Informes de gestión

Pablo Camacho Carrasco

- Posee conocimientos en los lenguajes de programación C++, Java, SQL y ARM.

Iván Cepeda Álvarez

- Experiencia básica con los lenguajes de programación C++, Java y SQL.

Antonio Cuenca Bravo

- Experiencia básica con los lenguajes de programación C++, Java y SQL.

Daniel Fernández Ortiz

- Experiencia básica con los lenguajes de programación C++, Java y SQL.

Diego Flores Simón

- Experiencia básica con los lenguajes de programación C++, Java, Python y programación web.

Cristian García Moruno

- Experiencia básica con los lenguajes de programación C++, Java, SQL y ARM (eclipse).

Ignacio Garro San Millán

- Posee conocimientos de programación en C++, Java, SQL y WordPress.

Iulian-Nicolae Muntean

- Experiencia básica con los lenguajes de programación C++, Java y SQL.

7. Mecanismos de seguimiento y control

El sistema de control de versiones que utilizaremos será GitHub.

7.1 Garantía de calidad y control

Nuestra intención es desarrollar un software seguro y fiable para la gestión de cines.

La siguiente tabla muestra la información sobre quién y cómo realizarán una serie de revisiones técnicas formales a lo largo del proyecto.

TAREA	PARTICIPANTES
Revisión de seguridad	Diego y Pablo

Revisión de fallos	Iulian y Daniel
Revisión para implementar posibles mejoras	Ignacio y Cristian
Revisión de calidad	Iván y Antonio

7.2 Gestión y control de cambios

Identificación de Elementos de la Configuración Software

Consideramos que los ECSs en nuestro proyecto serán:

- El plan del proyecto
- La SRS
- El/Los diseño/s
- El código

Política de nombrado

La política que utilizaremos para nombrar las distintas versiones de los ECSs se basará en números con decimales, en los que un incremento en el número entero supondrá un cambio significativo del ECS y un incremento en el número decimal supondrá una corrección del ECS.

Sistema de Control de Versiones (SCV)

GitHub será nuestro SCV siguiendo la política de nombrado de versiones ya mencionada.

Control de cambios

Los apéndices X.1 son de la rama en la que el cambio se aprueba y los apéndices X.2 pertenecen a la rama en la que el cambio no se aprueba.

1. Se reconoce la necesidad del cambio
2. El usuario suscribe la petición del cambio
3. El desarrollador la evalúa
4. Se genera un informe de cambios
5. La autoridad de control de cambios decide
 - 6.1 La petición queda pendiente de actuación, se genera la OCI
 - 6.2 Petición de cambio denegada
- 7.1 Asignación personalizada de los objetos de configuración
- 7.2 Informar al usuario
- 8.1 Dar de baja los elementos de la configuración
- 9.1 Realización del cambio
 - 10.1 Los elementos de configuración que se han cambiado son dados de alta
 - 11.1 Establecimiento de una línea base para la prueba
 - 12.1 Realización de actividades de garantía de calidad y de prueba
 - 13.1 Promoción de los cambios para ser incluidos en la siguiente versión
 - 14.1 Reconstrucción de la versión adecuada del software
 - 15.1 Revisión de los cambios en todos los elementos de la configuración

16.1 Cambios incluidos en la nueva versión

17.1 Distribución de la nueva versión

Auditoría de la configuración

- Se ha hecho el cambio especificado en la OCI.
- Se han incorporado modificaciones adicionales.
- Se ha llevado a cabo una RTF.
- Se han seguido adecuadamente los estándares de IS.
- Se han reflejado los cambios en el ECS, incluidos la fecha del cambio y su autor.
- Se han seguido procedimientos de GCS para gestionar el cambio.
- Se han actualizado convenientemente todos los ECSs relacionados.

Informes de estado

Semanalmente se realizará un informe que refleje los cambios realizados. Dicho informe será compartido con todos los miembros del equipo y su contenido indicará el cambio producido, qué integrante lo produjo, cuándo se produjo y a qué otros ECS afectó.