

PLAN DE PROYECTO

ACME WEDDING

Grupo: 3.7

Cliente:

José González Enríquez

Miembros:

Jaime Borrego Conde

Antonio Campos Gil

Gonzalo Martínez Fernández

Marta Reyes López

Alejandro Sánchez Mayorga

Fecha: 1 oct 2022

Tabla de contenidos

Tabla de versiones	4
Datos del proyecto	5
1 Objetivos	5
Propósito del proyecto	5
Objetivos medibles del proyecto y criterios de éxito asociados	5
2 Requisitos	6
Requisitos de producto	6
Requisitos del proyecto	6
Requisitos de organización	7
3 Enunciado del alcance	7
4 Ciclo de vida del proyecto	7
5 Entregables	7
6 Restricciones	7
Restricciones de alto nivel	7
7 Criterios de aceptación	7
8 Metodología de desarrollo del producto	7
9 Métricas de calidad	7
9.1. Cómo se verificará si el producto cumple con los requisitos	7
9.2. Cómo se verificará si el proyecto cumple los objetivos	7
Plan de gestión del Alcance	8
Plan de gestión del Cronograma	8
Plan de gestión de Costes	8
Plan de gestión de Riesgos	8
Plan de gestión de Comunicaciones	8
Plan de gestión de Recursos Humanos	8
Plan de gestión de Adquisiciones	8
Plan de gestión de Cambios	9
Plan de gestión de la Configuración	9
1 Cómo se gestionan las versiones del producto	9
2 Cómo se gestionan las versiones de la documentación	9
3 Cómo se identificarán y documentarán las características funcionales	9

Plan de medición del desempeño	9
Planes de contingencia ante riesgos	9
Líneas base	10
1 Línea base del Alcance	10
Enunciado del alcance	10
EDT	10
Diccionario EDT	10
2 Línea base del Cronograma	10
Cronograma	10
Hitos	10
3 Línea base de Costes	10
Presupuesto desglosado en el tiempo	10
Lista de actividades	10
Registro de supuestos	11
Registro de interesados	14
Matriz de poder/interés de los interesados	14
Registro de interesados	15
Registro de cambios	17
Estimaciones de tiempo	17
Estimaciones de costes	17
Registro de incidentes	17
Registro de lecciones aprendidas	17
Lista de hitos	17
Lista de recursos físicos	17
Equipos de trabajo y estructura de desglose	18
Calendario de recursos	18
Calendario del proyecto	18
Registro de comunicaciones	18
EDT	18

Cronograma	18
Presupuesto	18
Informes de desempeño del equipo de trabajo	19
Informes de calidad	19
Matriz de trazabilidad de requisitos	19
Registro de riesgos	19
Acta de reunión de lanzamiento	19
Documentos de pruebas y evaluación del producto	19

Tabla de versiones

Versión	Fecha	Descripción
0.0	1 oct 2022	Creación del documento
0.1	2 oct 2022	Añadidos apartados:

Datos del proyecto

1 Objetivos

Propósito del proyecto

ACME Wedding nace para integrar en un único sitio web todos los accesorios y complementos que permitan realizar sin impedimentos la boda soñada. ACME Wedding es un comercio electrónico que ofrece un sistema de alquiler, con el fin de que el cliente pueda obtener artículos que, comprados, quizás no serían económicamente asequibles.

Objetivos medibles del proyecto y criterios de éxito asociados

	Objetivos del proyecto	Criterios de éxito
Alcance	Desarrollar una plataforma de comercio web que contemple todos los componentes requeridos por el cliente para conseguir un producto estándar.	Se han completado todos los requisitos de nivel B, completando y aportando todos los entregables necesarios en el tiempo estipulado según el cronograma de hitos del proyecto.
Tiempo	El tiempo disponible será de 4 meses, desde el 2022-09-20 hasta el 2022-12-13 .	No se ha sobrepasado la fecha de finalización estipulada ni se han superado las horas de trabajo estipuladas
Coste	El proyecto dispondrá de un presupuesto de 16 100€. El coste se detalla en el apartado 9.	El coste del proyecto no se desvía del presupuesto utilizado en el porcentaje estimado.
Calidad	El proyecto cumple con el estándar de calidad.	El proyecto se entregue siguiendo el estándar de calidad

2 Requisitos

Requisitos de producto

1. La cesta de la compra siempre estará visible.
2. La cesta de la compra dispondrá de un mecanismo simple para que el usuario pueda ampliar o reducir el número de unidades de los productos del pedido.
3. Las imágenes utilizadas serán siempre de calidad.
4. Los productos del catálogo estarán organizados por las mismas categorías que utiliza el cliente en sus tiendas físicas.
5. Las compras rápidas se realizan con no más de tres pasos, sin que el cliente se registre.
6. El cliente se siente seguro durante la compra.
7. El cliente es atendido en español.
8. El cliente tiene acceso directo al seguimiento de su pedido, aunque sea un cliente anónimo.
9. Los productos agotados deben estar claramente marcados.
10. Cada ítem vendido en la tienda dispondrá de solo una imagen.
11. La tienda se estructurará por secciones, departamentos o fabricantes, según corresponda por el tipo de artículo.
12. Búsqueda en el catálogo de productos por el nombre o título del producto, así como por departamento, sección o fabricante.
13. La búsqueda estará disponible en la página de inicio de la tienda.
14. En el catálogo podremos navegar por los diferentes productos organizados, si procede, por secciones, departamentos o fabricantes.
15. En el catálogo podremos enviar productos a la cesta de la compra, indicando la cantidad.
16. Desde el catálogo podremos revisar el estado de la cesta.
17. Desde la cesta de la compra podremos finalizar la compra.
18. En el proceso de compra se registran los datos del cliente, los datos de envío y la forma de pago.
19. Al finalizar el proceso de compra el cliente recibe un correo con los datos del producto comprado, el importe y la dirección de entrega.
20. El registro permanente de datos personales del comprador será opcional.
21. Todos los pagos serán online.
22. No se contempla la devolución de productos.
23. La marca corporativa de la empresa cliente debe reflejarse en el sitio web.

Requisitos del proyecto

1. Las versiones del producto para pruebas estarán disponibles en algún PaaS.
2. El producto final debe entregarse como un contenedor de aplicaciones con las instrucciones de instalación y puesta en producción.

Requisitos de organización

1. Utilizar una metodología ágil o incremental como metodología de desarrollo.
2. Utilizar las plantillas de la organización

3 Enunciado del alcance

4 Ciclo de vida del proyecto

5 Entregables

- E1. La primera entrega consistirá en el *Plan de proyecto*.
- Este documento resume qué hacer, quién lo hace y cuándo se hace, además de describir la ejecución y el seguimiento del proyecto y su cierre. Para realizar el plan de proyecto será necesario haber definido previamente el *Acta de constitución del proyecto*, los *Activos de la organización* y los *Factores ambientales de la empresa*.
- E2. La segunda entrega proporcionará el contenedor con el producto final, totalmente funcional, junto a toda la documentación resultante de las etapas de ejecución, control y seguimiento del proyecto.

6 Restricciones

Restricciones de alto nivel

- Re1. El proyecto no incumplirá la legislatura de los gobiernos de los lugares en los que se desplegará el producto.
- Re2. No se asumirá nada relacionado sobre los requisitos del proyecto.
- Re3. La tecnología a utilizar es Django, basado en el lenguaje de programación Python.

7 Criterios de aceptación

Se deberán aprobar las diferentes pruebas diseñadas para medir el nivel de consecución de los objetivos. Además, será necesario la validación de los documentos realizados para los entregables dejando constancia que cumplen con su funcionalidad correctamente y no poseen ninguna falta ortográfica.

8 Metodología de desarrollo del producto

9 Métricas de calidad

- 9.1. Cómo se verificará si el producto cumple con los requisitos
- 9.2. Cómo se verificará si el proyecto cumple los objetivos

Plan de gestión del Alcance

Plan de gestión del Cronograma

Plan de gestión de Costes

Plan de gestión de Riesgos

Plan de gestión de Comunicaciones

Plan de gestión de Recursos Humanos

Plan de gestión de Adquisiciones

Plan de gestión de Cambios

Plan de gestión de la Configuración

- 1 Cómo se gestionan las versiones del producto**
- 2 Cómo se gestionan las versiones de la documentación**
- 3 Cómo se identificarán y documentarán las características funcionales**

Plan de medición del desempeño

Planes de contingencia ante riesgos

Líneas base

1 Línea base del Alcance

Enunciado del alcance

EDT

Diccionario EDT

2 Línea base del Cronograma

Cronograma

Hitos

3 Línea base de Costes

Presupuesto desglosado en el tiempo

Lista de actividades

Registro de supuestos

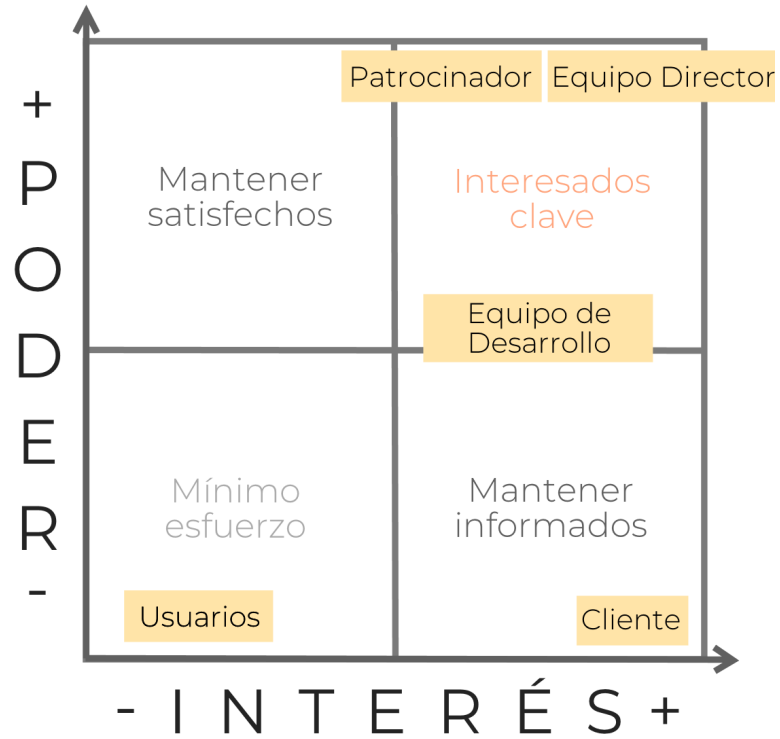
ID	Categoría	Supuesto /Restricciones	Responsable	Fecha de vencimiento	Acciones	Estado	Comentarios
S1	Calidad	Los elementos de diseño de interfaz no estipulados en otros apartados de este documento tienen libertad creativa total	Equipo Director	2022-11-14	Reunirse con el patrocinador	Activo ▾	
S2	Tecnológico	El cliente tiene a su disposición un servicio PaaS donde desplegar el producto.	Equipo Director	2022-10-28	Reunirse con el patrocinador	Activo ▾	
S3	Tecnológico	El cliente dispone de un contenedor de imágenes para generar una imagen de la aplicación.	Equipo Director	2022-10-28	Reunirse con el patrocinador	Activo ▾	
S4	Alcance	El cliente no aumentará el tamaño o complejidad del producto una vez se firme el <i>Plan de gestión del alcance</i> .	Cliente	2022-10-28	Reunirse con el patrocinador	Activo ▾	

ID	Categoría	Supuesto /Restricciones	Responsable	Fecha de vencimiento	Acciones	Estado	Comentarios
S5	Recursos	Las empresas creadoras de las tecnologías a utilizar, acceden a tercerizar su servicio a través de este proyecto obteniendo beneficios a un precio justo.	Equipo Director	2022-10-28	Reunirse con el patrocinador	Activo ▾	
S6	Recursos	El contexto organizacional y económico del cliente se mantiene estable.	Equipo Director	2022-10-28	Reunirse con el patrocinador	Activo ▾	
S7	Costes	Los costes del proyecto seguirán siendo los mismos que los presupuestados inicialmente.	Equipo Director	2022-10-28	Reunirse con el patrocinador	Activo ▾	
Re1	Ambiental	El proyecto no incumplirá la legislación de los gobiernos de los lugares en los que se desplegará el producto.	Equipo Director, Equipo de Desarrollo	x	x	x	

ID	Categoría	Supuesto /Restricciones	Responsable	Fecha de vencimiento	Acciones	Estado	Comentarios
Re2	Calidad	No se asumirá nada relacionado sobre los requisitos del proyecto.	Equipo Director, Equipo de Desarrollo	x	x	x	
Re3	Tecnología	La tecnología a utilizar es Django, basado en el lenguaje de programación Python.	Equipo de Desarrollo	x	x	x	

Registro de interesados

Matriz de poder/interés de los interesados



Registro de interesados

Nombre	Organización	Posición	Rol en el proyecto	Información de Contacto	Grado de Influencia	Expectativas
José González Enríquez	Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos	Profesor	Cliente, Patrocinador	jgenriquez@us.es	Interesado clave	Recibir un producto que cumpla satisfactoriamente todos sus requisitos
Jaime Borrego Conde	ELESEMCA	Director de proyectos, Programador	Equipo Director, Equipo de Desarrollo	jaiborcon@alum.us.es	Interesado clave	Culminar exitosamente el proyecto
Antonio Campos Gil	ELESEMCA	Director de proyecto, Programador	Equipo Director, Equipo de Desarrollo	antcamgil@alum.us.es	Interesado clave	Culminar exitosamente el proyecto
Gonzalo Martínez Fernández	ELESEMCA	Director de proyectos, Programador	Equipo Director, Equipo de Desarrollo	gonmarfer2@alum.us.es	Interesado clave	Culminar exitosamente el proyecto
Marta Reyes López	ELESEMCA	Director de proyectos, Programador	Equipo Director, Equipo de Desarrollo	marreylop4@alum.us.es	Interesado clave	Culminar exitosamente el proyecto

Nombre	Organización	Posición	Rol en el proyecto	Información de Contacto	Grado de Influencia	Expectativas
Alejandro Sánchez Mayorga	ELESEMCA	Director de proyecto, Programador	Equipo Director, Equipo de Desarrollo	alesanmay@alum.us.es	Interesado clave	Culminar exitosamente el proyecto
Usuarios			Consumidor		Mínimo esfuerzo	Utilizar una aplicación sin fallos, fluida y efectiva

Registro de cambios

Estimaciones de tiempo

Estimaciones de costes

Registro de incidentes

Registro de lecciones aprendidas

Lista de hitos

#	Hito	Fecha
1	Entrega parcial: Plan de Proyecto	2022-10-28
2	Inicio Iteración 1	2022-11-14
3	Inicio Iteración 2	2022-11-21
4	Inicio Iteración 3	2022-11-28
5	Entrega Final	2022-12-13

Lista de recursos físicos

Equipos de trabajo y estructura de desglose

Calendario de recursos

Calendario del proyecto

Registro de comunicaciones

EDT

Cronograma

Presupuesto

La estimación del presupuesto se da en 16 100 €. El cálculo se ha realizado partiendo de los salarios medios de cada rol en el proyecto y el número de horas que corresponde a cada equipo en cada fase. En total, se dispone de 84 días, de los cuales 38 pertenecen al trabajo del Equipo Director y 46 al Equipo de Trabajo. El esfuerzo total se estima en 150 horas, por lo cual, se dividen las horas en proporción a los días disponibles. La siguiente tabla recopila los principales costes que se han tenido en cuenta para el cálculo.

Descripción	Coste estimado
Sueldo bruto programador junior	5200€
Sueldo bruto director de proyecto	6600€
Instalaciones	2800€
Tecnología	1500€
Total	16 100€ ± 10%

Informes de desempeño del equipo de trabajo

Informes de calidad

Matriz de trazabilidad de requisitos

Registro de riesgos

Acta de reunión de lanzamiento

Documentos de pruebas y evaluación del producto
