

Documento de plan de proyecto

Luis Gutiérrez Flores
Nicolás Ruiz Requejo
Jesús Rodríguez Heras
Arantzazu Otal Alberro
Alejandro Segovia Gallardo
Alejandro José Caraballo García
Gabriel Fernando Sánchez Reina

3 de abril de 2019

Índice

1. Visión general	3
2. Roles	3
3. Política de equipo	3
3.1. Política de reuniones	3
3.2. Concepto de tarea realizada	3
4. Hitos	3
4.1. Sprint 0 (27 de febrero al 6 de marzo)	3
4.2. Sprint 1 (6 de marzo al 27 de marzo)	4
4.3. Sprint 2 (27 de marzo al 3 de abril)	4
4.4. Sprint 3 (3 de abril al 10 de abril)	4
5. Reuniones	4
5.1. Reunión 0 (27 de febrero)	4
5.2. Reunión 1 (4 de marzo)	4
5.3. Reunión 2 (6 de marzo)	4
5.4. Reunión 3 (27 de marzo)	5
5.5. Reunión 4 (3 de abril)	5

1. Visión general

Este documento recoge la planificación, el planteamiento y el principio de un proyecto al que hemos denominado “Fantasy”, un portal web en el que los profesores pueden realizar una serie de tareas (fantasías) con el objetivo de que los alumnos puedan jugarlas y así aprendan de forma creativa.

Los alumnos, también tendrán la posibilidad de crear las fantasías que el profesor les mande como trabajo y luego serán evaluadas por dicho profesor.

2. Roles

1. **Scrum master:** Luis Gutiérrez Flores.
2. **Administrador de sistemas:** Alejandro José Caraballo García.
3. **Producto owner:** Jesús Rodríguez Heras.
4. **Analista:** Nicolás Ruiz Requejo.
5. **Arquitecto Software:** Arantzazu Ota Alberro.
6. **Desarrollador:** Todos.
7. **Diseñador de interfaz de usuario:** Alejandro Segovia Gallardo.
8. **Tester:** Gabriel Fernando Sánchez Reina.

3. Política de equipo

3.1. Política de reuniones

El equipo ha decidido hacer reuniones con una periodicidad de una semana con el cliente, a lo largo de la semana, los integrantes del equipo intentarán establecer reuniones entre ellos con la duración necesaria para continuar avanzando en el proyecto (tiempo estimado: dos horas).

3.2. Concepto de tarea realizada

Cuando está implementada una funcionalidad y testeada tanto por el grupo de programadores como por el tester. Se da el visto bueno y se le encarga al propietario (producto owner) que marque como realizada dicha tarea.

4. Hitos

4.1. Sprint 0 (27 de febrero al 6 de marzo)

1. Creación de plataformas de trabajo y control de versiones (GitHub).
2. Creación del boceto de requisitos.

3. Creación de casos de uso y sus descripciones.

4.2. Sprint 1 (6 de marzo al 27 de marzo)

1. Creación de mockups de la plataforma.
2. Implementación de la base de datos.

4.3. Sprint 2 (27 de marzo al 3 de abril)

1. Implementación de front-end.
2. Migraciones de la base de datos.
3. Adaptación del proyecto al framework Laravel.
4. Creación de fantasías.

4.4. Sprint 3 (3 de abril al 10 de abril)

1. Finalización de front-end.
2. Migraciones finales de la base de datos.
3. Creación de puntos activos.

5. Reuniones

5.1. Reunión 0 (27 de febrero)

1. Análisis de requisitos del sistema.
2. Distribución de las tareas del sprint 0.

5.2. Reunión 1 (4 de marzo)

1. Corrección de casos de uso y creación de las descripciones de todos los casos de uso.
2. Planteamiento de la base de datos del sistema.

5.3. Reunión 2 (6 de marzo)

1. Finalización del sprint 0.
2. Distribución de la información a buscar.
3. Comienzo del sprint 1.

5.4. Reunión 3 (27 de marzo)

1. Finalización del sprint 1.
2. Comienzo del sprint 2.

5.5. Reunión 4 (3 de abril)

1. Finalización del sprint 2.
2. Comienzo del sprint 3.