



Plan de dirección de proyecto

LMMS Android Music

Fecha: 12/05/2022



Tabla de contenido

Información del proyecto	4
Datos.....	4
Patrocinador / Patrocinadores.....	4
Aprobaciones	4
Introducción.....	5
Planes de gestión de proyecto subsidiarios	6
Plan de gestión del alcance	6
Plan de gestión de requerimientos (TBD)	6
Plan de gestión del cronograma	7
Plan de gestión de costos (TBD)	7
Plan de gestión de calidad (TBD).....	8
Plan de gestión de recursos (TBD)	8
Plan de gestión de comunicaciones (TBD)	8
Plan de gestión de riesgos de un proyecto (TBD).....	8
Plan de gestión de adquisiciones (TBD)	8
Plan de gestión de los interesados (TBD).....	8
Líneas base del proyecto	9
Línea base de alcance	9
Línea base de cronograma	9
Línea base de costo.....	9
Línea base para la medición del desempeño.....	9
Componentes adicionales del plan de gestión de proyectos (TBD)	10
Plan de gestión de cambios	10

Plan de gestión de configuración	10
Descripción del ciclo de vida del proyecto	10
Enfoque de desarrollo del plan de proyecto	10
Evaluaciones de la gerencia	10

Información del proyecto

Datos

Empresa / Organización	VirusNOT
Proyecto	LMMS Android Music
Fecha de preparación	2022/05/10
Cliente	Cualquier usuario que posea un Smartphone con el sistema operativo Android
Patrocinador principal	Haiku
Gerente de Proyecto	John Hilasaca 6608

Patrocinador / Patrocinadores

Nombre	Cargo	Departamento / División	Rama ejecutiva (Vicepresidencia)
Haiku	Publicidad de la App	Multimedia y marketing	

Aprobaciones

Nombre / Cargo	Fecha	Firma
John Hilasaca / Gerente del proyecto	12-05-2022	
Alex Aucancela / Director de desarrollo	12-05-2022	
Marvin Erazo / Director de marketing	12-05-2022	
David Llumitaxi / Director de finanzas	12-05-2022	
Kevin Logroño / Encargado del aseguramiento de calidad	12-05-2022	

Introducción

Con la creciente demanda de aplicaciones móviles y el aumento de usuarios de esta plataforma, VirusNOT notó una pequeña escasez en cuanto a aplicaciones móviles de edición y producción de audio/música (DAW). Explorando un poco más este nicho observamos que las aplicaciones existentes no poseían toda la funcionalidad necesaria para satisfacer las necesidades del usuario, por ello VirusNOT se propuso la idea de crear una aplicación móvil con el nombre de LMMS Mobile que sea capaz de satisfacer esta demanda la cual se basará en un sistema completo, pero a la vez con una interfaz sencilla de usar para que usuario tanto expertos como novatos puedan hacer uso de esta herramienta, para ello en el presente estudio damos a conocer la factibilidad de nuestro proyecto describiendo como objetivo principal el realizar dicha aplicación. Se realizó un estudio de mercado que dio a conocer los potenciales usuarios así mismo como el mercado actual que cubre este nicho, dentro del cual se presenta que la aplicación está destinada a personas mayores de 12 años. En cuanto a las aplicaciones de este nicho observamos que estas no son capaces de satisfacer las necesidades de los usuarios, para ello nuestra aplicación debe ser capaz de mostrar una aplicación diferente que cumpla con los requisitos y estándares de sus usuarios.

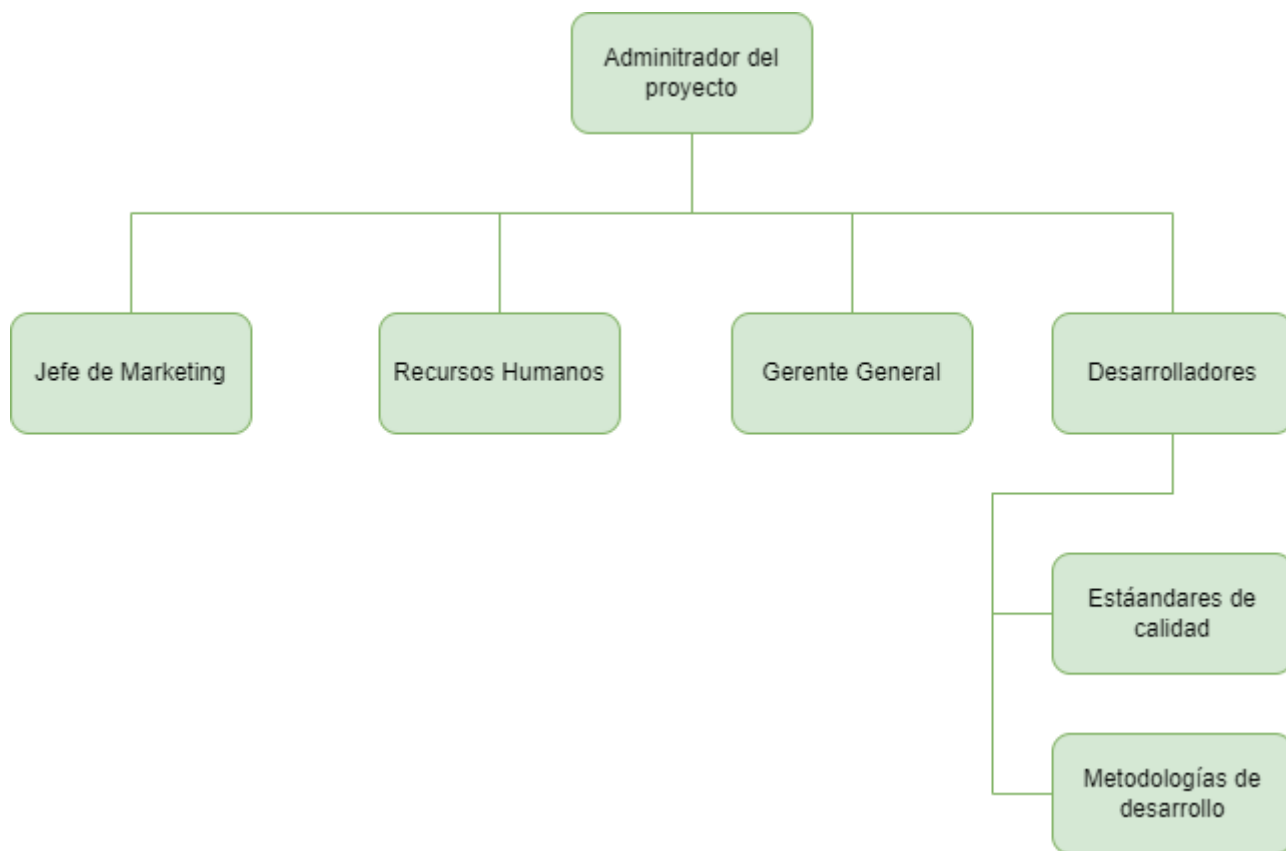
Para impulsar este proyecto se realizó una tabla de proyecciones que dará luz verde a este proyecto, se concluyó que la aplicación tendrá un costo de \$5 con opciones de registro para colaboradores que deseen crear plugin para la aplicación así mismo contará con una versión gratuita que poseerá anuncios para cubrirá los presupuestos establecidos. Se estima que en 5 años se obtendrá un ingreso de \$96.300,00 con una proyección de utilidades estimada en \$73.050,00 De acuerdo con el ámbito legal nos acogemos al artículo 24 de la ley orgánica de telecomunicaciones del Ecuador y a la propiedad intelectual de Google Play, así mismo para la propiedad intelectual del autor/productor nos acogemos en el artículo 50,52 y 53 el cual estipula los derechos de autoría.

La aplicación se realizará con un grupo de 6 desarrolladores repartidos en las diferentes fases del proyecto, así mismo LMMS Mobile contará con sitios de alojamiento de bases de datos tanto para producción como pruebas. En cuanto al tiempo se estima un tiempo de estimado de 6 meses, enfocándonos en las funcionalidades del sistema como loops, bases e instrumentales, masterización y un mezclador FX.

Planes de gestión de proyecto subsidiarios

Plan de gestión del alcance

El proyecto está enfocado en la creación de una aplicación DAW para crear y editar música el cual será lanzada a los usuarios de la plataforma Android la cual será subida o colgada la aplicación en la Play Store para su descarga. El campo de estudio El despliegue de la aplicación es a nivel global y se planea un estudio de factibilidad mediante los comentarios que dejen los usuarios en la sección de opiniones, además, cabe recalcar que el proyecto está definido por un grupo de 6 personas.



Plan de gestión de requerimientos (TBD)

Plan de gestión del cronograma

Desarrollo del modelo de programación del proyecto: La programación del proyecto se realizará teniendo en cuenta las buenas prácticas propuestas por el equipo para la gestión del tiempo utilizando la metodología ágil SCRUM.

Duración de las liberaciones y las iteraciones: El equipo establecerá un bloque de tiempo, empezando por identificar una tarea o un conjunto de trabajo necesarias para realizar. Posteriormente:

1. Determinar el tiempo que debería llevar ese conjunto de trabajo.
2. Fijar un tiempo determinado en el calendario de bloques de tiempo personales o de equipo.
3. Decidir si será un bloque de tiempo rígido o flexible.
4. Empezar a trabajar con el bloque de tiempo personal.
5. Evitar las distracciones durante el bloque de tiempo para mantenerte concentrado en la tarea que se está realizando.
6. Finalizar y tomar un descanso.

Nivel de exactitud: La duración de actividades debe estar en el rango establecido por el equipo para evitar retrasos en la realización de proyecto.

Unidades de medida: La duración del proyecto se estimará en días. La estimación de las actividades, cuando sean de corta duración se expresará en horas.

Umbral de control: Dentro de la gestión del proyecto, el equipo ha identificado el entregable Informe de desempeño del trabajo, Informe de desarrollo del proyecto y Reuniones de Coordinación. Es mediante estos informes y reuniones que se controlará el Cronograma del proyecto. Además, que cualquier modificación en el cronograma, debe ser solicitado con una Solicitud de cambios y debe ser debidamente aprobado por el comité de control de cambios.

Formatos de los informes: En los informes se utilizará el Formato N°_ de ... y se presentarán cada 5 días laborables.

Plan de gestión de costos (TBD)



Plan de gestión de calidad (TBD)

Plan de gestión de recursos (TBD)

Plan de gestión de comunicaciones (TBD)

Plan de gestión de riesgos de un proyecto (TBD)

Plan de gestión de adquisiciones (TBD)

Plan de gestión de los interesados (TBD)



Líneas base del proyecto

Línea base de alcance

Línea base de cronograma

Línea base de costo

Línea base para la medición del desempeño

Componentes adicionales del plan de gestión de proyectos (TBD)

Plan de gestión de cambios

Plan de gestión de configuración

Descripción del ciclo de vida del proyecto

Para el presente proyecto nos basamos en un ciclo de vida tradicional establecido en 5 fases bien definidas las cuales son:

- Inicialización: En esta fase se determinó la viabilidad del proyecto.
- Planificación: Una vez establecida la viabilidad establecemos objetivos dentro del proyecto.
- Seguimiento y control: Le damos seguimiento a cada uno de los objetivos tratando de cumplir con los requerimientos de tiempo, costo y alcance.
- Ejecución: Damos paso a finales y versiones beta del producto.
- Cierre: Realizamos la entrega final del producto con su respectiva documentación.

Enfoque de desarrollo del plan de proyecto

Evaluaciones de la gerencia