**SERVICIO DE PRÉSTAMOS DE ESCENARIOS DEPORTIVOS**

**PLAN DE PROYECTO**

**02/05/2019**

1. **EQUIPO DE TRABAJO**

Juan Sebastián Sánchez Gómez – Analista - Tester

Juan Camilo Rojas Cortés - Arquitecto de software

Andrés Felipe Bravo Giraldo - Programador Backend

Hector David Mesa Santa - Programador Frontend

1. **OBJETIVO DEL PROYECTO**

Planificar, documentar y elaborar un software que permita consultar la disponibilidad y así, permitir reservas de escenarios deportivos en cualquier lugar del mundo, dando solución a la problemática generada por llevar información en libros de datos elaborados a mano, que ocasionan en gran medida pérdida de información, que limita el uso de la misma, es por anterior que se pretende aplicar metodologías y conocimientos de ingeniería de software para la optimización en estos procesos.

1. **DESCRIPCIÓN DETALLADA DEL PRODUCTO**

El software tiene como objetivo permitirle a sus usuarios consultar disponibilidad y reservar escenarios deportivos en cualquier ciudad en la que se encuentre. El producto se apoya en la API de Google Maps, ya que esto le permitirá al usuario ver fácilmente las ubicaciones de los escenarios cercanos. Además, tendrá una interfaz que le permitirá al usuario consultar disponibilidad por tipo de escenario deportivo y horario, permitiéndole reservar en caso de que este se encuentre disponible. Además, como funciones adicionales, el software permitirá pagar la reserva en línea y compartir opiniones de los escenarios en redes sociales. Por otro lado, habrá un módulo de administración, en el cual los administradores tendrán acceso a todas las reservas hechas digitalmente por los usuarios.

1. **PILA DEL PRODUCTO**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **DESCRIPCIÓN** | **PRIORIDAD** | **ESFUERZO (Horas)** | **No. SPRINT** | **MÓDULO** | **ESTADO** |
| **1** | Mapa | Alta | 8 | 2 | Usuario | pendiente |
| **2** | Consultar Disponibilidad | Alta | 48 | 3 | Usuario | pendiente |
| **3** | Reservar | Alta | 12 | 3 | Usuario | pendiente |
| **4** | Pago | Media | 12 | 3 | Usuario | pendiente |
| **5** | Notificaciones | Baja | 6 | 2 | Usuario | pendiente |
| **6** | Administración de escenarios | Alta | 156 | 1 | Administrador | pendiente |

1. **PROGRAMACIÓN DE SPRINTS**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No. SPRINT** | **DURACIÓN (Semanas)** | **INCREMENTO** |
|
| 1 | 5 | En este sprint se llevarán a cabo  el desarrollo de los requerimientos N° 1,2,3,6,7,9 que corresponden a:  1. Mapa  2. Consultar disponibilidad  3. Reservar  6.Administración de escenarios  7. Conexión con Google Maps |
| 2 | 5 | En este sprint se llevarán a cabo  el desarrollo de los requerimientos N° 4,5,8,9,10,11,12 que corresponden a:  4. Pago  5. Notificaciones  8. Conexión con Redes Sociales  9. Garantía de reserva  10. actualización y mantenimiento  11. Portabilidad en diferentes navegadores.  12. Responsive Design. |

1. **ENTREGABLES POR ETAPAS DEL PROYECTO**

|  |  |
| --- | --- |
| **ETAPA** | **ENTREGABLE** |
|
| PLANIFICACIÓN | Plan del Proyecto |
| Plan del Sprint |
| SEGUIMIENTO | Actas de reunión de Scrum |
| Documento de Revisión del Sprint |
| Documento de Retrospectiva del Sprint |
| ANÁLISIS | Documento de Especificación de Requisitos |
| Documento de Especificación de Casos de Uso |
| Diagrama de Casos de Uso |
| Diagrama de objetos, relaciones y jerarquía de contenidos (Modelo de Contenido) |
| Diagrama de Clases (Modelo de Contenido) |
| Diagrama de Estados (Modelo de Interacción) |
| Diseño de Interfaces - Mockups (Modelo de Interacción) |
| Diagrama de Actividad para las operaciones internas (Modelo Funcional) |
| DISEÑO | Diagrama de Despliegue (Modelo de Configuración) |
| Diagrama de Clases de Diseño (Arquitectura MVC) |
| Diagrama de Rutas de Navegación (Diseño de Navegación) |
| Diagrama Objeto Relacional (BD) |
| Descripción de la Base de Datos |
| IMPLEMENTACIÓN | Código fuente |
| PRUEBAS | Plan de Pruebas |
| Documentación de Pruebas |
| IMPLANTACIÓN | Manual de Usuario |
| Incremento corriendo de forma local o remota |

1. **CRONOGRAMA**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No. SPRINT** | **SEM** | **FECHA** | **ACTIVIDAD** | **SCRUM MASTER** |
|
|  | 1 (7) | 07-may | Planificación del Sprint 1/ SCRUM Semanal | Juan Camilo Rojas |
|  | 09-may | Seguimiento al Curso |
|  | 2 (8) | 14-may | SCRUM Semanal | Juan Sebastián Sánchez |
|  | 16-may | Seguimiento al Curso |
|  | 3 (9) | 21-may | SCRUM Semanal | Andrés Felipe Bravo |
|  | 23-may | Seguimiento al Curso |
|  | 4 (10) | 28-may | SCRUM Semanal | Sebastián Marín |
|  | 30-may | Seguimiento al Curso |
|  | 5 (11) | 04-jun | SCRUM Semanal | Hector Mesa |
|  | 06-jun | Revisión del Sprint 1/ Retrospectiva del Sprint 1 |
|  | 6 (12) | 11-jun | Planificación del Sprint 2 | Juan Camilo Rojas |
|  | 13-jun | Seguimiento al Curso |
|  | 7 (13) | 18-jun | SCRUM Semanal | Juan Sebastián Sánchez |
|  | 20-jun | Seguimiento al Curso |
|  | 8 (14) | 25-jun | SCRUM Semanal | Andrés F. Bravo |
|  | 27-jun | Seguimiento al Curso |
|  | 9 (15) | 02-jul | SCRUM Semanal | Sebastián Marín |
|  | 04-jul | SCRUM Semanal |
|  | 10 (16) | 09-jul | Seguimiento al Curso | Hector Mesa |
|  | 11-jul | Revisión del Sprint 2/ Retrospectiva del Sprint 2 |
|  | FINALES  (17) | 16-jul | Presentación del Producto | Juan Camilo Rojas |
|  | 18-jul | Presentación del Producto |

**Listado de posibles actividades:**

|  |
| --- |
| **ACTIVIDADES** |
|
| Planificación del Sprint |
| SCRUM Semanal |
| Revisión del Sprint |
| Retrospectiva del Sprint |
| Presentación del Producto |
| Seguimiento al Curso |

1. **RECURSOS**

Miembros del equipo de trabajo

Juan Sebastián Sánchez Gómez – Analista - Tester

Juan Camilo Rojas Cortés - Arquitecto de software

Andrés Felipe Bravo Giraldo - Programador Backend

Hector David Mesa Santa - Programador Frontend

* Diferentes dueños de escenarios deportivos
* posibles usuarios
* Balzamiq
* MySQL
* React
* Angular
* PHP
* JavaScript
* Java
* Bootstrap
* CSS
* illustrator
* photoshop
* servidor gratuito