

Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: Bestnid
Revisión[01]


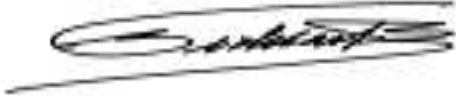


Mayo de 2015

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
07/05/2015	1	Lider	

Documento validado por las partes en fecha: 07/05/2015

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Aclaración Bestnid	Aclaración Lider



1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

Se desea realizar un sistema en línea capaz de llevar a cabo subastas de todo tipo de productos entre sus usuarios. Pero con una particularidad la subasta no será ganada por el usuario que ofrezca más dinero, sino que cada persona que quiera obtener el producto debe dar a conocer su motivo por el cual lo necesita, y el subastador elegirá el ganador basándose sólo en ésta.

1.1.2 Supuestos y restricciones

Se deberá tener en cuenta que si no genera una modificación de magnitud en las condiciones iniciales de contratación pactadas, el proyecto sería entregado en un lapso de 150 días con respecto a la fecha de inicio. Se utilizará un sistema de validación de tarjeta de crédito.

1.1.3 Entregables del proyecto

Entregables	Fecha
Entrega 1: Entrevista + SRS	10-04-2015
Entrega 2: Pila de producto + DER	24-05-2015
Entrega 3: Planificación	08-05-2015
Entrega 4: Riesgos + Interfaz	22-05-2015
Entrega 5: Demo 1	06-06-2015
Entrega 6: Demo 2	27-06-2015
Entrega 7: Demo 3	18-07-2015

1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

El sistema cubrirá un tiempo de desarrollo de 5 meses. Desde el 20 de Marzo al 20 de Julio.

El presupuesto tendrá un valor estimado de \$33307.5, calculado en el inciso 5.2.3 del presente documento.

2 Documentos referenciados

Referencia	Titulo	Fecha	Autor
Doc1	Entrevista 1	20-03-2015	LIDER
Doc2	Entrevista 2	27-03-2015	LIDER
Doc3	SRS[2]	23/04/2015	LIDER
Doc4	PGP[1]	07/05/2015	LIDER



3 Definiciones y acrónimos

Scrum: Metodología utilizada en el desarrollo del proyecto.

Product Owner/Propietario: Persona encargada de marcar las prioridades del proyecto.

Scrum Master: Persona encargada de asegurar el seguimiento del proyecto.

ScrumTeam/Equipo: Son las personas responsables de implementar la funcionalidad o funcionalidades elegidas por el Product Owner.

Usuario/Cliente: Persona que interactúa directamente con el sistema para realizar distintas acciones.

UI (Interfaz de usuario): Componente gráfica del sistema que el usuario visualiza y a través de la cual opera con él.

4 Organización del proyecto

4.1 Interfaces externas

En la metodología utilizada para trabajar Scrum existen roles y formas de comunicación: Un Cliente se reúne con el Product Owner del proyecto –JTP- y le comunica lo que desea del producto. El product Owner se comunica con el scrum Master -Alumno- para gestionar la organización del proyecto y delega las actividades al equipo-Alumnos-.

4.2 Estructura interna

Este grupo de trabajo (Líder) se conducirá de forma descentralizada democrática. Por lo que no habrá un jefe permanente, sino que cada tarea tendrá un coordinador, y todas las decisiones serán tomadas por consenso.

4.3 Roles y responsabilidades

El rol de Product Owner es escuchar al cliente y medir sus expectativas del producto, de esas expectativas crea las Historias de Usuario con sus prioridades y en base a dichas prioridades arma una pila de producto-Product Backlog-, que entrega al Scrum Master.

El rol del Scrum Master es asegurar q el proyecto se lleve a cabo de acuerdo con las practicas, valores y reglas de Scrum. A su vez genera un estimativo del costo y tiempo de creación del producto y además guía al equipo de desarrollo y ayuda ante cualquier problema que pueda aparecer. El rol del Scrum Master va rotando entre los integrantes del grupo a lo largo de proyecto.

El scrum Team es el responsable de transformar la pila de producto en las distintas funcionalidades.

5 Planes de administración del proceso

5.1 Plan inicial

5.1.1 Plan del personal

- 3 jefes de cabecera.
- 3 Analista-Programadores en Delphi.
- 3 diseñadores UI.



1 encargado de realizar el diseño e implementación de la bases de datos.

5.1.2 Plan de adquisición de recursos

Se requerirá la creación un servidor para llevar a cabo el sistema.

Recurso	Modo de adquisición	Cantidad	Tiempo	PU	PT
Capacitación en Delphi	Curso	2	3 veces por semana durante 1 mes	\$2500	\$5000
Creación servidor	Elaborado por empresa Líder	1	Total	\$15000	\$15000

5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Se requiere capacitación en lenguaje Delphi de dos integrantes del Scrum Team (entrenamiento necesario para terminar con éxito el proyecto).

5.2 Plan de trabajo

5.2.1 Principales actividades del proyecto

Las principales actividades del proyecto son:

- Diseño arquitectónico del sistema: identificar los distintos actores y subsistemas dentro del sistema, como así también la comunicación entre ellos.
- Análisis del problema.
- Planificación de entrevista.
- Realización de entrevista.
- Documentación de entrevista.
- Diseño de interfaz.
- Redacción SRS.
- Diseño base de datos.
- Redacción PGP.
- Generación de código fuente.
- Capacitación Delphi.
- Creación del servidor.

5.2.2 Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
Diseño Arquitectónico del sistema	1	23	23
Análisis del problema	1	13	13
Planificación de entrevista	2	2.5	5



Realización de entrevista	2	0.5	1
Documentación de entrevistas	2	2	4
Diseño de interfaz	1	9	9
Redacción de SRS	1	11	11
Diseño base de datos	1	5.5	5.5
Redacción PGP	1	12	12
Generación código fuente	1	150	150
Capacitación Delphi	2	18	36
Creación de servidor	1	120	120

5.2.3 Asignación de presupuesto

TAREA	COSTO (\$)
Diseño arquitectónico del sistema	2380.15
Análisis del problema	2175.89
Planificación Entrevista 1	350
Planificación Entrevista 2	350
Realización Entrevista 1	140
Realización Entrevista 2	140
Documentación Entrevista 1	125
Documentación Entrevista 2	125
Diseño de interfaz	690.77
Redacción SRS	983.63
Diseño base de datos	489.77
Redacción PGP	732.29
Generación de código fuente	11250
Capacitación en Delphi	5000
Creación del servidor	15000
TOTAL	39932.5



5.3 Plan de control

5.3.1 Plan de control de requerimientos

NA.

5.3.2 Plan de control de calendario

NA.

5.3.3 Plan de control de presupuesto

NA.

5.3.4 Plan de control de calidad

NA.

5.3.5 Plan de informe

NA.

5.3.6 Plan de recolección de métricas

NA.

5.4 Plan de administración de riesgos

Quedará pendiente para una entrega posterior

5.5 Plan de liberación de proyecto

NA.

6 Planes de procesos técnicos

6.1 Modelo de proceso

Scrum es una metodología en el que se aplican, regularmente, un conjunto de mejores prácticas para trabajar en equipo y obtener el mejor resultado posible en un proyecto. Estas prácticas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos.

En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del resultado final del proyecto, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto.

Sus principales premisas son:

- Valorar a los individuos y su interacción por encima de los procesos y las herramientas.

- Valorar al software que funciona por encima de la documentación exhaustiva.

- Valorar a la colaboración con el cliente por encima de la negociación contractual.

- Valorar a la respuesta al cambio por encima del seguimiento de un plan.

De acuerdo con estas premisas se tiene en cuenta un ciclo de trabajo que funciona:

- 1). Se toman los requisitos del cliente. Para cada requisito principal se crea un bloque de trabajo-historia- .

- 2). Se ordenan los bloques de trabajo en una pila de producto según su prioridad de entrega.



- 3) El equipo de trabajo toma un grupo de historias sobre las que trabajan durante una iteración –Sprint –.
- 4) Una vez finalizado el sprint se entrega al cliente el resultado del trabajo. Se vuelve al punto 2 hasta terminar la pila de producto.

6.2 Métodos, herramientas y técnicas

Metodología Agil : Scrum.
Lenguaje de Programacion: Delphi.
Soporte de Base de Datos: Microsoft Access.
Lenguaje para consultas: MySQL.

6.3 Plan de infraestructura

Para llevar a cabo el proyecto se necesita un repositorio creado en Github - <https://github.com>- con su respectiva Wiki para ir documentando los cambios en el proyecto. Además se necesita crear un proyecto en Pivotal Tracker - <https://www.pivotaltracker.com>- para consultar con los clientes sobre las historias de usuario.

6.4 Plan de aceptación del producto

El cliente necesita un sistema on-line con la mínima funcionalidad de poder realizar subastas y que en estas se lleven a cabo por motivo y no por su precio.

7 Plan de procesos de apoyo

7.1 Plan de administración de configuración

NA.

7.2 Plan de pruebas

NA.

7.3 Plan de documentación

Se describirán todos los documentos adjuntos utilizados para la gestión del proyecto:

1. Entrevistas a los clientes: Técnica de exploración mediante la cual el equipo recolecta información del software a realizar a través de la interacción cara a cara con el cliente. El objetivo de esta es conocer opiniones y sentimientos del entrevistado, con respecto al software pedido.
2. SRS.
3. Pila de producto + DER.
4. PGP.
5. Riesgos + Interfaz.

7.4 Plan de aseguramiento de calidad

NA.

7.5 Plan de revisiones y auditorías

NA.



7.6 Plan de resolución de problemas

NA.

7.7 Plan de administración de terceros

NA.

7.8 Plan de mejoras en el proceso

NA.

8 Planes adicionales

Plan de mantenimiento: el cliente dispone una consulta por mantenimiento mensual durante los 3 meses siguientes a la entrega del producto. Para más consultas se le administrará un presupuesto de mantenimiento al cliente.