3. Gestión del proceso

3.1 Gestión de los objetivos y prioridades

La gestión de este proyecto tiene como objetivos realizar las entregas de los hitos en su momento y utilizando los recursos disponibles para el proyecto, tal y como se menciona en la propuesta de la práctica. Daremos prioridad a un desarrollo dirigido por los propios desarrolladores, ya que por el tipo de proyecto no tenemos usuarios que nos puedan dar un feedback.

El objetivo final es haber desarrollado el proyecto software en el tiempo establecido y con una utilización de los recursos equilibrada, ya que en este caso los recursos somos los propios alumnos y es necesaria una participación equitativa en el proyecto.

3.2 Supuestos, dependencias y restricciones

3.3 Gestión de riesgos

5. Gestión de los planes de proceso

5.1 Plan de salida

Para calcular el esfuerzo del proyecto, emplearemos una medida de horas/hombre como es habitual. Y a su vez, para tomar estas medidas cada miembro del proyecto llevará una cuenta de las horas empleadas en el mismo que transmitirá al gestor del proyecto semanalmente.

En este proyecto los recursos de personal se corresponden con el grupo de cuatro alumnos de la asignatura. Se supone que estos poseen conocimientos de programación, análisis, diseño y modelado que serán necesarios para la realización del proyecto.

En el caso de este proyecto no será necesario ningún tipo de curso o aprendizaje por parte de los miembros del grupo, exceptuando los contenidos de la propia asignatura.

5.2 Plan de trabajo

5.2.1 Actividades de trabajo

* Realización del plan de proyecto: Se corresponde con el proceso de redactar el plan de proyecto. Se estima una duración en total de 20 horas/hombre, con una utilización de los 4 recursos disponibles.
* Análisis y diseño de los modelos de la aplicación: El proceso de fabricar los distintos diagramas de la aplicación software que definirán cómo se realizará la implementación. Se emplearán los 4 recursos, tiene como predecesora a la actividad de la realización del plan de proyecto. Al terminar se habrá generado el documento de análisis y diseño, y se estima una duración de 40 horas/hombre.
* Implementación: La programación del software de la aplicación. Se emplearán los 4 recursos, su actividad predecesora es el análisis y diseño de los modelos de la aplicación. Genera como producto una la aplicación software, se estiman 80 horas/hombre.

5.2.2 Hoja de ruta

5.2.3 Recursos

En este proyecto solo hay cuatro recursos disponibles y se trata de los cuatro alumnos pertenecientes al grupo de trabajo. Por lo tanto los recursos son las horas que cada alumno puede destinar al trabajo.

5.3 Control

Al ser un grupo de proyecto tan reducido, establecer un control es relativamente sencillo. Para controlar la adecuada marcha del proyecto utilizaremos software de control de versiones(tipo git) para controlar los cambios en el software desarrollado. Además para controlar la adecuada marcha del proyecto marcaremos reuniones periódicas en las que el responsable de la fase en la que nos encontremos supervisará la correcta marcha del proyecto.

En cuanto al control de los recursos, en este caso al ser estudiantes cada uno marcará el número de horas/hombre que puede dedicar al proyecto y por lo tanto se dará una autonomía a cada recurso para marcar sus horas, siempre cumpliendo con los objetivos que se marquen a cada uno. En el caso de que alguno de los recursos sufra algún imprevisto para algún periodo en concreto, será comunicado al responsable de la fase y este se encargará de realizar la organización correspondiente para poder lograr los objetivos en el plazo previsto.

Para realizar las comunicaciones emplearemos medios tradicionales, tales como mail, whatsapp, teléfono etc...