



Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: Bestnid
Revisión 1.0

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
27/04/2015	1.0	MMA-Software	

Documento validado por las partes en fecha: 27/04/2015

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Aclaración: Jose María Lucero	Aclaración: MMA-Software

1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

El objetivo de este documento es detallar y establecer la planificación del proyecto Bestnid, que se encargará de administrar y gestionar subastas. El mismo tiene una descripción técnica dirigida al equipo de desarrollo especificando las herramientas y metodologías a utilizar, fechas de entrega, tiempos y costos y planes para la gestión de riesgos y el mantenimiento.

1.1.2 Supuestos y restricciones

Bestnid deberá poder ser accedida desde cualquier dispositivo (desde una computadora de escritorio o una portátil hasta una tableta o un celular). El único medio de pago para realizar las transacciones será por medio de una tarjeta de crédito. Además, los usuarios deberán especificar su CBU para poder aceptar el pago. A fines prácticos, Bestnid empleará el sistema de pagos de Mercado Pago. El equipo de desarrollo utilizará la metodología ágil SCRUM.

1.1.3 Entregables del proyecto

Demo 1: Sábado 6 de Junio.

Demo 2: Sábado 27 de Junio.

Demo 3: Sábado 18 de Junio.

1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

El tiempo de desarrollo será de cuatro meses y el presupuesto total será de \$31710.00.

2 Documentos referenciados

Referencia	Título	Fecha	Autor
STD-1058	Plan de Gestión de Proyecto	1998	IEEE
SRS-2.0	Especificación de requisitos de software	2015	MMA-Software
E01	Entrevista 1	2015	MMA-Software
E02	Entrevista 2	2015	MMA-Software
C01	Cuestionario 1	2015	MMA-Software
D01	Diagrama Entidad-Relación	2015	MMA-Software

3 Definiciones y acrónimos

4 Organización del proyecto

4.1 Interfaces externas

La interacción con los dueños la realiza todo el equipo de desarrollo de MMA-Software, ya que se emplea la metodología de Scrum.

4.2 Estructura interna

Se utilizará la metodología ágil Scrum para este proyecto. Todos los miembros del equipo (incluido el dueño) participan en todas las actividades de esta filosofía. Se van a utilizar los siguientes roles: Propietario, Scrum Master y Scrum Team.

La estructura interna será descentralizada controlada (DC), en dónde hay comunicación horizontal entre los miembros de equipo, pero además están coordinados y guiados por el Scrum Master.

4.3 Roles y responsabilidades

Propietario: Su responsabilidad es establecer la dirección del proyecto y definir prioridades. En nuestro caso será el JTP (jefe de trabajos prácticos).

Scrum Master: Su trabajo consiste en lograr que el proyecto progrese de acuerdo a las prácticas, valores y reglas de SCRUM.

Miembro del Scrum Team: Responsable de transformar la Pila de Producto de la iteración en un incremento de la funcionalidad del software.

5 Planes de administración del proceso

5.1 Plan inicial

5.1.1 Plan del personal

El equipo de MMA-Software está formado por: Antonio Ramiro, Mattone Nicolas, Montanari Franco. El rol de Scrum Master lo ocupará el ayudante Sebastián, pero cada uno de los miembros del Scrum Team ocuparán este rol en cada demo.

5.1.2 Plan de adquisición de recursos

Se utilizarán las siguientes herramientas de carácter gratuitos:

- PHP, HTML, CSS, JavaScript, MySQL.
- Github: Webhost para alojar repositorios de proyectos y que automatiza el versionado de los mismos utilizando Git.
- 000-Webhost: Servidor de prueba para ejecutar la aplicación y poder ser accedida desde cualquier navegador.
- Pivotal Tracker: Herramienta para gestionar las historias de usuario.
- Netbeans: IDE para desarrollar.

5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Curso de actualización de conocimientos sobre diseño web (PHP, HTML5, CSS3) con una duración de un mes y costo calculado de 400 pesos.

5.2 Plan de trabajo

5.2.1 Principales actividades del proyecto

- Obtención y análisis de requerimientos: Empleo técnicas de elicitación de requerimientos como entrevistas o cuestionarios para obtener las funcionalidades de sistema.
- Planificación: Elaborar las historias de usuario y calificarlas según su importancia y tiempo de desarrollo.
- Diseño: Elaboración de los subsistemas y su relación entre ellos.
- Codificación: Programación del sistema (funcionalidades).
- Pruebas de Verificación: Comprobación del funcionamiento del sistema.
- Pruebas de Validación: Comprobación del cumplimiento de los requerimientos, mediante las demos presentadas a los dueños.

5.2.2 Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
Obtención y Análisis de Requerimientos	3	6	18
Planificación	3	4	12
Diseño	3	20	60
Codificación	3	40	120
Pruebas de Verificación	3	15	45
Pruebas de Validación	3	3	9

5.2.3 Asignación de presupuesto

Recurso	Precio (en pesos argentinos)	Cantidad	Total (en pesos argentinos)
Movilidad	\$400	2	\$800
Servidor	\$230	6	\$1380
Registro de Dominio	\$160	1	\$160
Entrenamiento	\$400	3	\$1200
Fotocopias	\$300	3	\$900
Total			\$3630

El costo de la mano de obra por hora será de \$120 (pesos argentinos).

	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
Horas	234	\$120	\$28080
Gastos Extras	1	\$3630	\$3630
Total			\$31710

El presupuesto total del proyecto es:

Treinta y un mil setecientos diez (\$31710.00).

5.3 Plan de control

5.3.1

Plan de control de requerimientos

No aplica.

5.3.2

Plan de control de calendario

No aplica.

5.3.3

Plan de control de presupuesto

No aplica.

5.3.4

Plan de control de calidad

No aplica.

5.3.5

Plan de informe

No aplica.

5.3.6

Plan de recolección de métricas

No aplica.

5.4 Plan de administración de riesgos

/ Proxima entrega */*

5.5 Plan de liberación de proyecto

No aplica.

6 Planes de procesos técnicos

6.1 Modelo de proceso

Scrum es una metodología ágil, y como tal: Es un modo de desarrollo de carácter adaptable más que predictivo y orientado a las personas más que a los procesos. Es incremental basada en iteraciones y revisiones. Consiste en realizar ciclos completos de desarrollo con una duración relativamente corta. Durante cada ciclo se realiza un prototipo de la implementación de cada funcionalidad escogida en la etapa anterior. Luego, se implementan los prototipos diseñados realizando primero las pruebas de verificación para las funcionalidades y luego desarrollandolas. Por último, se prepara el lanzamiento de una nueva Demo para que sea comprobada por el cliente.

6.2 Métodos, herramientas y técnicas

Se utilizará Netbeans, poderoso IDE, ya que posee una gran cantidad de plug-ins, gran integración con otras herramientas (como Git) y multiplataforma. Además el equipo está experimentado con este IDE. Para el desarrollo de la página web, se utilizará el framework de “Dreamweaver”, por su flexibilidad, comunidad de soporte y, facilidad de uso.

6.3 Plan de infraestructura

Todos los miembros cuentan con toda las herramientas necesarias.

6.4 Plan de aceptación del producto

Las funcionalidades mínimas que deberá cumplir el sistema para ser aceptado son:

- Ver listado de productos
- Búsqueda de productos
- Registro de usuarios
- Inicio y cierre de sesión de los usuarios
- Crear y modificar publicaciones
- Ver publicaciones
- Realizar y modificar ofertas
- Ver subastas en las que se participa
- Elegir al ganador de una subasta
- Crear y contestar comentarios dentro de una subasta
- Ver usuarios registrados y monto recaudado entre dos fechas.
- Ver ofertas activas y terminadas
- Desactivar cuenta

Estas funcionalidades serán verificadas por el cliente en las diferentes demos que se hagan.

7 Plan de procesos de apoyo

7.1 Plan de administración de configuración

No aplica.

7.2 Plan de pruebas

No aplica.

7.3 Plan de documentación

El proyecto ya cuenta con muchos documentos existentes: Especificación de requerimientos de software, las entrevistas y el cuestionario realizado, el diagrama Entidad-Relación, el presente documento y la wiki en GitHub. Faltan llevar a cabo la documentación de la interfaz, la gestión de riesgos, la pila de Sprint y el manual de usuario.

7.4 Plan de aseguramiento de calidad

No aplica.

7.5 Plan de revisiones y auditorías

No aplica.

7.6 Plan de resolución de problemas

No aplica.

7.7 Plan de administración de terceros

No aplica.

7.8 Plan de mejoras en el proceso

No aplica.

8 Planes adicionales

Plan de Backup: La empresa a cargo del servidor se encargará de realizar copias de seguridad una vez por semana.

Plan de conversión de Información: Manualmente, el equipo migrará la información presente en el sistema de bestnid a la base de datos.

Plan de instalación del sistema: Se registrará el dominio de la página y se contratará el servidor.

Plan de mantenimiento: Durante los seis meses posteriores a la instalación del sistema, MMA-Software se hará cargo sin costo del mantenimiento del mismo, corrigiendo bugs u errores, pagando mensualmente el servidor y manteniendo el dominio activo. No se agregarán nuevas funcionalidades.