

| **Plan de Gestión de Recursos**  **Escapadas a tu Medida**  **Grupo 3.9**  **25/10/2024** |
| --- |

| **PROYECTO** | Escapadas a tu medida | **CÓDIGO DE PROYECTO** | 2024-039 | **FECHA DE ELABORACIÓN** | **25/10/2024** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |

**NORMAS Y PROCEDIMIENTOS APLICABLES**

| Se aplicarán los procedimientos internos definidos para la gestión de recursos, en conformidad con las normativas laborales aplicables y las políticas de la organización respecto al manejo de personal y recursos físicos, alineadas con las directrices universitarias. Asimismo, se adoptarán estándares de gestión de proyectos como PMBOK o similares, para asegurar la correcta asignación y utilización de recursos a lo largo del proyecto. Además, se aplicarán procedimientos estándar para la gestión de proyectos de software, como el uso de herramientas de colaboración y la asignación de tareas mediante un sistema de gestión de proyectos. (Microsoft Projects) |
| --- |

**CUMPLIMIENTO DE ESTÁNDARES Y REGLAMENTACIONES**

| El proyecto cumplirá con los estándares universitarios y los requisitos legales básicos, como la protección de datos personales (GDPR), la seguridad informática y las buenas prácticas en el desarrollo de software. Se verificará el cumplimiento de las regulaciones vigentes aplicables al desarrollo de plataformas web, asegurando que la seguridad de la información de los usuarios esté garantizada. |
| --- |

**RECURSOS HUMANOS**

| **ROL** | **RESPONSABILIDADES** | **UNIDADES** | **HABILIDADES** |
| --- | --- | --- | --- |
| *Rol 1* | Director de proyecto | 1 | Gestión integral del proyecto, incluyendo planificación, control y monitoreo del cumplimiento de los plazos, presupuestos y entregables. Responsable de la asignación de tareas, seguimiento de hitos y comunicación con los interesados. |
| *Rol 2* | Directivo | 5 (El equipo directivo compartirá esta responsabilidad) | Toma de decisiones, supervisión estratégica, gestión de riesgos, conocimientos en la gestión de proyectos y visión global del negocio. |
| *Rol 3* | Desarrollador | 5 (El equipo de desarrollo compartirá esta responsabilidad) | Diseño e implementación de la arquitectura del servidor, bases de datos y lógica del negocio. Desarrollo de la interfaz de usuario, asegurando una experiencia de usuario (UX) óptima. Responsable de implementar funcionalidades en el navegador y asegurar la compatibilidad web . |
| *Rol 4* | Tester | 5 (El equipo de desarrollo compartirá esta responsabilidad) | Diseño y ejecución de casos de pruebas, incluyendo pruebas unitarias, de integración y funcionales. Responsable de garantizar la calidad del software en cada fase de desarrollo. |

**CALENDARIO DE RECURSOS HUMANOS**

| El equipo se estructurará en ciclos de desarrollo semanales (iteraciones) siguiendo la metodología ágil. Las tareas de desarrollo, pruebas y revisiones se asignarán al comienzo de cada ciclo, con revisiones periódicas de progreso cada 4 día. Los recursos humanos estarán disponibles durante la duración total del proyecto, con una limitación de 8 horas diarias, y se programarán evaluaciones de rendimiento cada 4 días para garantizar que los objetivos se cumplan de acuerdo con el cronograma. La periodicidad de las reuniones tanto de progreso como de desempeño están establecidas acorde con el plan de gestión de comunicaciones. |
| --- |

**PLAN DE FORMACIÓN**

| Se prevé que el equipo cuenta con una base sólida en las áreas relevantes para el desarrollo del proyecto. Sin embargo, en caso de que no se disponga de la formación suficiente en alguna de las siguientes áreas, se implementará un plan de capacitación autodidacta o en equipo:   * **Backend:** Capacitación en frameworks backend si es necesario (Django). * **Frontend:** Formación en diseño de interfaces y frameworks (React). * **Pruebas de software:** Formación en herramientas de pruebas automatizadas. Los estudiantes pueden hacer uso de recursos educativos en línea (tutoriales) para mejorar sus habilidades. * **Formación en Gestión de Proyectos:** Capacitación en la herramienta de gestión de proyectos especificada (Microsoft Projects) y metodologías ágiles. La intención es que el equipo desarrolle las habilidades requeridas para abordar los desafíos técnicos y de gestión durante el ciclo de vida del proyecto, aprovechando sus capacidades previas y su disposición para aprender. * **Docker:** Capacitación en el uso de Docker para la creación y gestión de contenedores mediante la consulta de tutoriales o revisión de la documentación. Esta formación permitirá al equipo empaquetar la aplicación de manera modular, garantizando consistencia en su ejecución en diferentes entornos. Se explorarán los conceptos básicos de contenedorización, así como las mejores prácticas para implementar y desplegar aplicaciones en contenedores. |
| --- |

**PLAN DE RECONOCIMIENTO Y RECOMPENSA**

| Los logros se reconocerán en las reuniones de desempeño, destacando los hitos alcanzados por los miembros del equipo. El reconocimiento académico será un motivador clave, ya que este proyecto será evaluado en la asignatura. Los miembros que contribuyan significativamente al cumplimiento de los objetivos recibirán reconocimiento público en las reuniones con el patrocinador y serán considerados para recomendaciones académicas. Además, se planificará una retroalimentación constructiva continua para fomentar la motivación y el compromiso del equipo. |
| --- |

**RECURSOS FÍSICOS**

| **RECURSO** | **CANTIDAD** | **DESCRIPCIÓN** |
| --- | --- | --- |
| Computadores | 5 | Laptops personales, equipados con el software necesario para el desarrollo del proyecto. |
| Contenedor | 1 | La entrega del proyecto se realizará en un contenedor Docker, que permitirá empaquetar la aplicación de forma modular y reproducible. Este enfoque facilita la implementación y asegura que el entorno de ejecución sea consistente, independientemente de dónde se despliegue. Docker se utilizará para crear y gestionar el contenedor, asegurando que todas las dependencias y configuraciones necesarias estén incluidas en la entrega. |
| Conexión a internet | 5 | El desarrollo de una aplicación requiere una conexión a Internet robusta y estable, ya que permite el trabajo colaborativo en tiempo real, el acceso a servidores remotos, la descarga de bibliotecas y actualizaciones, así como la realización de pruebas y despliegues en entornos de producción. |
| Softwares y licencias necesarias | 5 | Se requiere un conjunto de recursos de software que abarcan desde entornos de desarrollo hasta herramientas de gestión de código y plataformas de colaboración. |
| Suministro eléctrico | 5 | Para el proyecto de desarrollo de software, es crucial contar con un suministro eléctrico estable y protegido. |

**CALENDARIO DE RECURSOS FÍSICOS**

| Los recursos físicos estarán disponibles desde el inicio del proyecto, lo que garantiza que el equipo tenga acceso inmediato a todas las herramientas necesarias para llevar a cabo el desarrollo de la aplicación de alquiler de pisos. Desde el primer día, los computadores estarán listos para su uso.  El acceso al contenedor Docker se planificará una vez que se inicie el desarrollo del backend, asegurando que el entorno de ejecución sea consistente y esté preparado para integrarse sin problemas con el resto de la aplicación. Durante esta etapa, el equipo utilizará los contenedores para crear un entorno modular que facilite el desarrollo y las pruebas del software.  La disponibilidad y el uso de estos recursos se revisarán periódicamente a lo largo del proyecto para garantizar que no haya cuellos de botella o falta de disponibilidad. |
| --- |

**ESTRUCTURA DE DESGLOSE DE LOS RECURSOS**

