

---

## Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: Couchinn  
Revisión 1




04/2016

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
28/04	[Rev]	Spelunky	[Firma o sello]

Documento validado por las partes en fecha: [Fecha]

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Aclaración [Nombre]	Aclaración Spelunky

# 1 Introducción

## 1.1 Resumen del Proyecto

### 1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

Este documento, dirigido al equipo de desarrollo, tiene como propósito informar de forma detallada las funciones de la sistematización de CouchInn, al igual que sus funcionalidades, interfaces, características y condiciones en las que este funcionará. Se describe, además, la metodología a usarse para implementar el sistema, la infraestructura necesaria, el software a utilizar para su desarrollo, la organización del equipo asignado al proyecto, así como los roles de cada integrante dentro del mismo. También se detalla el presupuesto estimado y los recursos necesarios.

El objetivo es desarrollar una página web que permita sistematizar la publicación de hospedajes y el alquiler de los mismos. Teniendo como meta principal liberar al administrador de gestionar las distintas funciones y facilitar el uso a los distintos usuarios.

### 1.1.2 Supuestos y restricciones

Se debe cumplir con la ley de protección de datos personales Ley 25.326.

El sistema deberá desarrollarse en un plazo de 4 meses con fecha límite el 16/07/2016

Los colores del diseño de la aplicación deben ser acordes a los utilizados por el cliente en el logo.

En el desarrollo se tendrán en cuenta los aspectos obtenidos en el SRS. Se utilizará el diagrama de entidad-relación y la pila de producto.

Una vez finalizado el sistema el dueño se hará cargo del servicio de hosting. Para la elección del mismo contará con asesoramiento de SPELUNKY.

Este sistema deberá funcionar sobre cualquier sistema operativo, en navegadores que soporten HTML5.

### 1.1.3 Entregables del proyecto

Este proyecto contará con 3 sprints, con las siguientes fechas de entrega:

-04/06/2016

-25/06/2016

-16/7/2016

### 1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

El proyecto tiene un tiempo estimado de desarrollo de 4 meses. Comienza el 14/03/2016 y termina aproximadamente el 16/07/2016

Presupuesto total: \$42890

## 2 Documentos referenciados

Referencia	Título	Fecha	Autor
	Entrevista 1	17/03/2016	Spelunky
	Entrevista 2	31/03/2016	Spelunky
	SRS	07/04/2016	Spelunky

	Logo Couchinn	17/03/2016	Couchinn
--	---------------	------------	----------

### 3 Definiciones y acrónimos

**Usuario:** Persona que utilizara el sistema

**Administrador:** Persona que administrará el sistema.

**ABM:** Alta, baja y modificación de registros de una base de datos.

**Framework:** Estructura conceptual y tecnológica de soporte definido, normalmente con artefactos o módulos de software concretos, que puede servir de base para la organización y desarrollo de software. Típicamente, puede incluir soporte de programas, bibliotecas, y un lenguaje interpretado, entre otras herramientas, para así ayudar a desarrollar y unir los diferentes componentes de un proyecto.

**HTML:** Siglas de HyperText Markup Language

**CSS:** Hoja de estilo en cascada

**PHP:** Es un lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico.

**MySQL:** Es un sistema de gestión de bases de datos relacional.

**Sprint:** Periodo de tiempo en que se lleva a cabo el desarrollo.

**Scrum:** Metodología de desarrollo ágil de software.

**XP:** Metodología de desarrollo ágil de software.

**Product owner :** Propietario que conoce y marca las prioridades del proyecto.

**Scrum Master:** Es la persona que asegura el seguimiento de la metodología ágil Scrum, guiando las reuniones y ayudando al equipo ante cualquier problema que pueda aparecer. Su responsabilidad es entre otras, la de hacer de paraguas ante las presiones externas.

**Scrum team:** Son las personas responsables de implementar la funcionalidad o funcionalidad elegidas por el product owner.

**Backup:** Copia de respaldo

### 4 Organización del proyecto

#### 4.1 Interfaces externas

A razón de que se utilizara la metodología ágil SCRUM habrá un contacto permanentemente con el cliente, por lo tanto cada integrante de Spelunky asignado a este proyecto interactuara constantemente con el cliente siendo interfaces externas para el mismo.

#### 4.2 Estructura interna

**Product owner:** Fabricio Longhi

**Scrum Master:** Pena Jeremias.

**Scrum Team:** Lorca Fernando, Maldonado Marcos.

La organización del equipo mantiene un sistema descentralizado controlado: Un scrum master que coordina tareas específicas y jefes secundarios con responsabilidades sobre subtareas, cambiando de scrum master en cada sprint. La resolución de problemas es una actividad del grupo, la comunicación es horizontal y vertical.

#### 4.3 Roles y responsabilidades

ROL	RESPONSABILIDADES
Scrum master	Asegurarse de que el equipo de desarrollo

	complete el sprint diario. Encargarse de que el proceso siga las reglas de la metodología.
Desarrollador	Desarrollo de las funcionalidades del sistema.
Diseñador	Diseño de interfaz de usuario.
Tester	Corroborar el correcto funcionamiento del sistema.

## 5 Plan de administración del proceso

### 5.1 Plan inicial

#### 5.1.1 Plan del personal

El personal está compuesto por 4 integrantes:

Desarrollador: Lorca Fernando – Todo el proyecto – \$120 p/hora

Desarrollador: Pena Jeremias – Todo el proyecto - \$120 p/hora

Desarrollador: Maldonado Marcos – Todo el proyecto -\$120 p/hora

Diseñador gráfico: – 3 semanas – \$ 120 p/hora

#### 5.1.2 Plan de adquisición de recursos

Los recursos serán solicitados a los administradores de la empresa, como por ejemplo el pago de los cursos de capacitación necesarios, para realizar el proyecto.

Los recursos necesarios son los siguientes:

- 2 computadoras aptas para el desarrollo fluido: \$ 8000 c/u
- Curso JS \$850
- Gastos de oficina – \$2500

#### 5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Capacitacion	Tiempo	Costo
Curso bootstrap	1 semana	Gratuito
Curso php	1 semanas	Gratuito
Curso Laravel	3 semanas	Gratuito
Programacion básica JS	2 semanas	\$850

### 5.2 Plan de trabajo

#### 5.2.1 Principales actividades del proyecto

Para el realizar el proyecto se necesitará de las siguientes tareas:

1. Elicitación de requerimientos.
2. Planificación. (Plan de gestión de proyectos-“PGP”).
3. Diseño.
4. Desarrollo.
5. Verificaciones y testeos.
6. Entrega del producto. Explicación de uso.
7. Mantenimiento.

## 5.2.2 Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
Elicitación de requerimientos.	2	6	12
Planificación.	3	6	18
Diseño.	3	8	24
Desarrollo.	20	8	160
Verificaciones y testeos	3	8	24
Entrega del producto. Explicación de uso.	3	3	9
Mantenimiento.	-	-	-
<b><u>TOTAL</u></b>			<b>217hs</b>

## 5.2.3 Asignación de presupuesto

Tiempo total del proyecto: 217 hs  
 Costo por hora: \$120  
 Costo de recursos: \$19350  
 Costo total:  $(120 \times 217) + 19350 = \$45390$

## 5.3 Plan de control

### 5.3.1 Plan de control de requerimientos

En el control de cambios de requerimientos se utilizará Pivotal Tracker para las historias de usuario y el srs en sus distintas revisiones.

### 5.3.2 Plan de control de calendario

Se respetaran las fechas estipuladas para cada sprint con sus respectivas entregas. Las tareas no terminadas para la fecha presentada, se acumularan para la siguiente.

### 5.3.3 Plan de control de presupuesto

N/A

### 5.3.4 Plan de control de calidad

Para asegurar la calidad del producto se utilizará el método llamado GQM. El mismo nos permite mejorar la calidad de nuestro proyecto

### 5.3.5 Plan de informe

Se utilizarán los documentos SRS y el presente para detallar el presupuesto, calendario y requerimientos.

### 5.3.6 Plan de recolección de métricas

N/A

## 5.4 Plan de administración de riesgos

Quedará pendiente para una entrega posterior

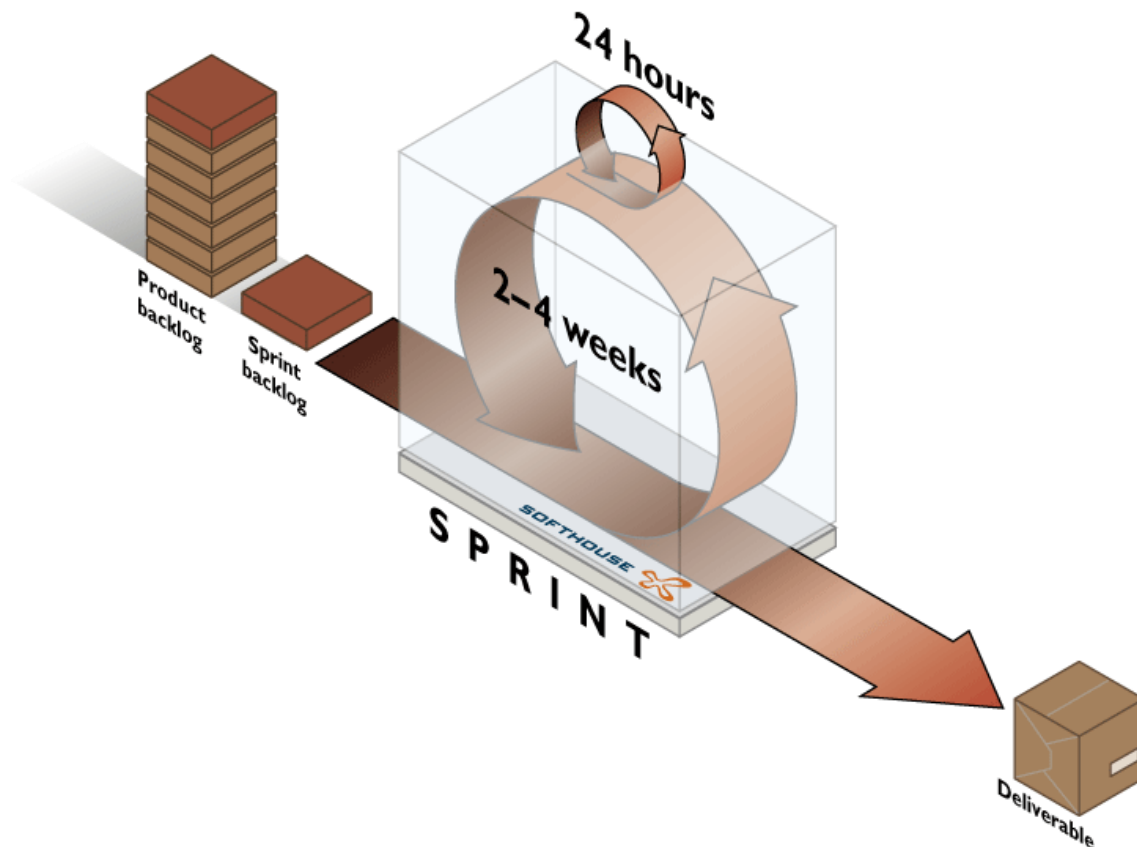
## 5.5 Plan de liberación de proyecto

Una vez entregado el sistema, se brindará soporte durante seis meses ante el surgimiento de alguna falla impredecible, como así también mantenerlo actualizado respecto a los lenguajes. Transcurrido dicho periodo, los dueños deberán optar por renovar el contrato con la empresa o buscar soporte por fuera de ésta.

# 6 Planes de procesos técnicos

## 6.1 Modelo de proceso

Se utilizará Scrum:



Scrum es un marco de trabajo para gestionar proyectos ágiles. Se caracteriza por ser un proceso iterativo e incremental y cuenta entre sus características principales las entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al cliente. En Scrum un proyecto se ejecuta en bloques temporales cortos y fijos (iteraciones de un mes natural y hasta de dos semanas, si así se necesita). Cada iteración (Sprint) tiene que proporcionar un resultado completo, un incremento de producto final que sea susceptible de ser entregado con el mínimo esfuerzo al cliente cuando lo solicite.

## 6.2 Métodos, herramientas y técnicas

La metodología de desarrollo a utilizar será Extreme Programming (XP). Está determina las distintas pautas a tener en cuenta.

Se utilizarán HTML5, CSS3, PHP y JavaScript. El lenguaje de consultas será SQL. Se usará el framework Laravel para facilitar y agilizar la organización, el diseño y el desarrollo. Apache como servidor web.

Además, se utilizarán las herramientas GitHub para el versionado y la documentación, y Pivotal Tracker para las historias de usuario.

## 6.3 Plan de infraestructura

Para el desarrollar el proyecto se necesitara una infraestructura que cuente con 2 máquinas conectadas a internet y un servidor

## 6.4 Plan de aceptación del producto

El producto será aceptado de manera progresiva a medida que se vaya avanzando con los sprints y aprobando las demos. Esto será aprobado por el cliente en cada etapa. La aprobación de las mismas estará dada por las pruebas de aceptación presentadas anteriormente en la pila de producto.

Las necesarias para la aceptación son las siguientes:

- Como un usuario no registrado quiero acceder a la pagina de registro de usuario para ver el formulario a completar.
- Como usuario no registrado completo el formulario de inscripción para poder utilizar todas las funcionalidades de la pagina
- Como un usuario no registrado quiero acceder a la pagina de login para poder acceder con una cuenta
- Como usuario registrado quiero ver un boton de <ingresar a mi perfil> para poder ver cómo se presenta dentro del sistema.
- Como usuario registrado quiero poder visualizar mi perfil para ver como se muestran mis datos en el sistema
- Como usuario registrado quiero modificar mi mediante un botón que diga “editar perfil”
- Al hacer click los campos de nombre, apellido, foto y descripcion se deben mostrar de forma editable y por último se debe visualizar un boton de “aceptar”
- Como usuario registrado quiero visualizar el botón eliminar hospedaje en cada elemento de la lista de hospedajes publicados por mi para poder sacar del sistema el seleccionado
- Como usuario registrado quiero poder ingresar a edicion de hospedaje para modificar los datos
- Como usuario registrado deseo poder asignar un nivel de reputación y comentar un hospedaje para realizar un feedback de la estadía en ese lugar
- Como usuario registrado deseo modificar un hospedaje que haya ingresado anteriormente para actualizar datos
- Como usuario logueado quiero poder convertirme en anfitrión para publicar un hospedaje
- Como usuario registrado deseo ingresar mi hospedaje en el sistema para que sea una opción de alojamiento



- Como usuario logueado anfitrión quiero poder ver el boton de “ver reservas pendientes” para poder ingresar a la pagina de mis reservas.
- Como usuario logueado anfitrión veo en pantalla las reservas pendientes de una publicacion seleccionada para poder aceptarlas o rechazarlas
- Como usuario logueado con reservas pendientes deseo aceptar una.
- Como usuario logueado con reservas pendientes deseo rechazar una
- Como usuario deseo poder buscar hospedajes en todo el sistema pudiendo hacer uso de los filtros para encontrar estos en un lugar dado para una fecha dada
- Como usuario clickeo en una publicacion para acceder a sus detalles
- Como usuario logueado quiero poder ver una publicacion para conocer sus detalles
- Como usuario anonimo navegando por los distintos hospedajes publicados quiero ver la información del perfil anfitrión para poder conocer sus datos
- Como usuario logueado veo el perfil del anfitrión de una publicación previamente visitada
- Como usuario registrado deseo denunciar hospedaje para evidenciar diferentes irregularidades ante el administrador.
- Como usuario logueado, al navegar por los hospedajes, quiero pedir una reserva del mismo
- Como usuario registrado completo la información de la reserva que quiero hacer para que se presente ante el anfitrión y este pueda aceptarla o rechazarla.
- Como usuario registrado quiero realizar una pregunta en un hospedaje particular para que el usuario que brindó el hospedaje conteste
- Como usuario registrado quiero ver los comentarios sobre una publicación que hice
- Como usuario administrador deseo agregar los tipos de hospedaje habilitados en la página para que los usuarios puedan elegir entre estos tipos incorporados como hospedaje habilitado.
- Como usuario administrador quiero banear a un hospedaje o eliminar un usuario denunciado para que se para que no pueda participar de la web por tiempo limitado o ilimitado.
- Como usuario registrado quiero cerrar sesion en el sistema para salir del sistema.

## 7 Plan de procesos de apoyo

### 7.1 Plan de administración de configuración

N/A

### 7.2 Plan de pruebas

N/A

### 7.3 Plan de documentación

Los documentos que forman parte del proceso son los siguientes:  
SRS, DER, Pila de producto, Diseño de Interfaz, Riesgos.

### 7.4 Plan de aseguramiento de calidad

N/A

### 7.5 Plan de revisiones y auditorías

N/A

### 7.6 Plan de resolución de problemas

N/A



## **7.7 Plan de administración de terceros**

N/A

## **7.8 Plan de mejoras en el proceso**

N/A

# **8 Planes adicionales**

**Plan de backup:** Se realizarán automáticamente copias de respaldo de la base de datos. Estos backups serán semanales para proveer un mínimo servicio de recuperación de información para posibles casos no esperados de pérdida de datos.