

# PLAN DE PROYECTO

## *BolsaDV*

**Versión 1.0**

## **TABLA DE CONTENIDOS**

- 1. Introducción**
- 2. Vista general del proyecto**
  - 2.1. Propósito, Alcance y Objetivo**
  - 2.2. Restricciones**
- 3. Resumen ejecutivo**
- 4. Necesidades de Negocio**
  - 4.1. Necesidad**
  - 4.2. Solución propuesta**
- 5. Metodología del Trabajo**
  - 5.1. Metodología de construcción del producto**
- 6. Plan de gestión del proyecto**
- 7. Recursos**
  - 7.1. Estructura organizativa del proyecto**
  - 7.2. Participantes del proyecto**
  - 7.3. Roles y Responsabilidades**
  - 7.4. Recursos Económicos**
- 8. Entregables**
- 9. Estrategia de comunicación**
- 10. Control de Cambios**

# Propuesta

## 1. **INTRODUCCIÓN**

Ante la necesidad de la institución de disponer un entorno propicio para ofrecer el capital humano que se genera en este ámbito, se propone el desarrollo de un sistema interno que permita ofrecer a las diferentes entidades laborales, recursos que se adapten a sus necesidades de contratación, proponiendo perfiles que mejor se adapten a lo que ellos requieran.

## 2. **VISTA GENERAL DEL PROYECTO**

### 2.1. **Propósito, alcance y objetivos**

Se crearán perfiles de los alumnos que nucleen sus datos profesionales, permitiendo realizar búsquedas con filtros específicos con el fin de lograr respuestas positivas a las necesidades que tengan las empresas interesadas.

Nuestros principales objetivos son los siguientes:

- Permitirá a la Institución mantener un repositorio de las aptitudes, habilidades y conocimientos de los alumnos,
- Las empresas podrán acceder a la actividad académica de los estudiantes,
- Se facilitará el contacto directo entre las partes interesadas,
- Los profesores de la institución tendrán acceso a dicha plataforma, permitiéndoles ingresar una breve reseña profesional acorde a su experiencia con el alumno,
- Se podrán refinar las búsquedas de perfiles teniendo en cuenta la carrera del alumno como así los títulos obtenidos,
- El alumno podrá crear y modificar su perfil actualizando sus datos, conocimientos y áreas en las que se especializa,
- Logrará que el alumno se esfuerce más en su carrera para obtener una mejor valoración a la hora de búsqueda laboral.
- El alumno deberá decidir si las recomendaciones ingresadas por los profesores se mostraran en su perfil.
- El alumno podrá enviarle una solicitud de recomendación a los profesores.
- El sistema permitirá generar reportes

### 2.2. **Restricciones**

- El sistema en un principio será realizado únicamente en Español.
- El acceso estará restringido a alumnos, ex alumnos, profesores, empresas y administradores.
- Como es natural, la lista de restricciones se incrementará durante el desarrollo del proyecto.
- La plataforma mobile no estará disponible para el rol de administrador.
- No estará permitido, de forma directa calificaciones negativas a los alumnos.
- Los reportes en un principio se limitarán a indicar los casos en los que la empresa llegó a un acuerdo con el alumno y los casos en los que no se llegó a un acuerdo.

### **3. RESUMEN EJECUTIVO**

Se busca lograr una fluida interacción entre las empresas con necesidades tangibles de personal contra la calidad laboral que puede ofrecer esta institución. Buscando ser una solución confiable a la necesidad de contratación recursos de calidad para empresas que tengan como meta el crecimiento continuo.

### **4. NECESIDADES DE NEGOCIO**

#### **4.1. Necesidad**

En la actualidad no existe una plataforma institucional que facilite a los alumnos insertarse en el ámbito laboral; dicha falencia se encuentra medianamente solventada con una bolsa de trabajo que consiste en una cartelera en donde cada uno de los alumnos pueden optar por hacer llegar su curriculum y eventualmente ser contactado por las empresas que ofrecen estas oportunidades. Ajustandonos a la necesidad actual de la institución de poseen una promoción de las distintas carreras dictadas y mencionando a las empresas que eligen a los alumnos y egresados de esta.

#### **4.2. Solución Propuesta**

Se propone desarrollar una aplicación para las plataformas Web y Mobile, que cuenta con un mayor número de adeptos en la actualidad, que permita ordenar toda la información disponible del alumnado para poder brindar un servicio a tanto a empresas, como salida laboral a los alumnos.

### **5. METODOLOGÍA DE TRABAJO**

#### **5.1. Metodología de Construcción de Producto**

El detalle de las iteraciones individuales se describe en los planes de cada Fase, estando constituido por la Fase de Inicio, Elaboración, Construcción y Transición logrando dar una visión de cada una. Posteriormente, el avance del proyecto y el seguimiento en cada una de las iteraciones ocasionará el ajuste de este documento produciendo nuevas versiones actualizadas.

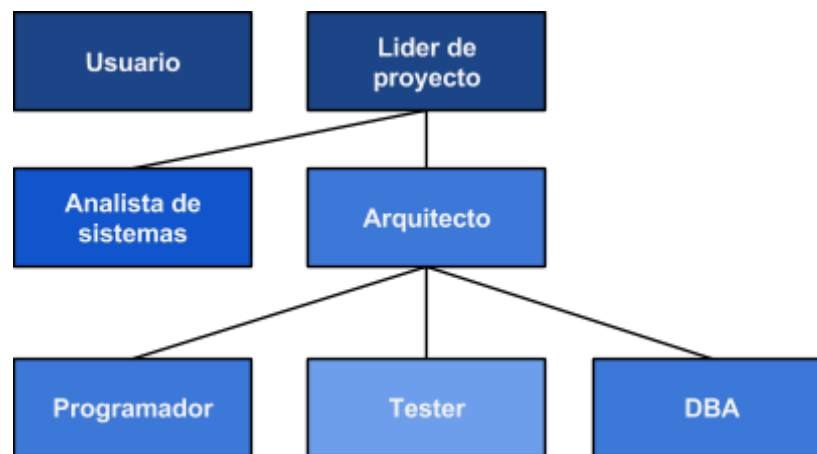
### **6. PLAN DE GESTIÓN DE PROYECTO**

- La etapa de “Requisitos” abarca el estudio de la problemática, su limitación, identificación y especificación de los requisitos.
- En la etapa de “Análisis” se determinarán las tareas y/o recursos necesarios para llevar adelante el proyecto.

- La etapa de “Diseño”, usaremos la información recolectada en las etapas anteriores para realizar el diseño lógico del sistema. El diseño involucra parte de la interfaz del usuario, diseño de base de datos, diagramas de flujo de datos y un diagrama de flujo del sistema.
- En la etapa de “Desarrollo y documentación”, abarca la codificación del sistema y la generación de la base de datos. También se documentarán todos los procedimientos y manuales.
- “Pruebas y mantenimiento”, en esta etapa se harán la pruebas necesarias para minimizar la mayor cantidad de errores.
- En la etapa de “Implementación”, instalaremos el sistema web y el móvil.
- Estimación de Esfuerzos y costo

## 7. **RECURSOS**

### 7.1. Estructura Organizativa del proyecto



### 7.2. Participantes del proyecto

El personal del proyecto estará constituido por tres personas cuyos roles serán compartidos, abarcando el perfil de analista de sistemas y de programador.

- *Analista de sistemas*: El perfil establecido consta con conocimientos RUP.
- *Programador*: Los perfiles ya cuentan con experiencia donde los prototipos pueden ser lo más cercanos posibles al producto final.
- *Tester*: Se contará con los conocimientos de los desarrolladores para poder implementar un testing cruzado entre los mismos.
- *DBA*: Experiencia en gestión de datos.
- *Arquitecto*: Perfil que cuente con experiencia en arquitectura y diseño de aplicaciones web y mobile.
- *Lider de proyecto*: Perfil con amplia experiencia en metodologías de proyecto y conocimiento de tecnologías.
- *Usuario*: Usuario final.

### 7.3. Roles y responsabilidades

Puesto	Responsabilidad
Analista de sistemas	Captura, especificación y validación de requisitos, interactuando con el cliente y los usuarios mediante entrevistas. Elaboración del Modelo de Análisis y Diseño. Colaboración en la elaboración de las pruebas funcionales y el modelo de datos.
Programación	Construcción de prototipos. Colaboración en la elaboración de las pruebas funcionales, modelo de datos y en las validaciones con el usuario.
Tester	Es el encargado de detectar los problemas post desarrollo, logrando que el producto final salga con un nivel deseable de calidad.
DBA	Elaboración del modelo de datos. DER.
Diseñador	Encargado de diseñar la arquitectura tecnológica, interfaces de usuario y todos los modelos que intervienen en el sistema.
Lider de proyecto	Gestiona las prioridades, mantiene al equipo del proyecto enfocado en los objetivos. Se encargará de supervisar el establecimiento de la arquitectura del sistema. Planificación y control del proyecto.
Usuario	Usuario final de la aplicación.

### 7.4. Recursos económicos

Rol	Cant	Costo Mensual	Costo/Hora	Costo P/Mes
Lider de proyecto	1	\$20.000,00	\$625,00	\$20.000,00
Desarrollador	3	\$15.000,00	\$468,75	\$45.000,00
Analista	1	\$15.000,00	\$468,75	\$15.000,00
DBA	1	\$15.000,00	\$468,75	\$15.000,00
Arquitecto	1	\$20.000,00	\$625,00	\$20.000,00
Tester	2	\$10.000,00	\$312,50	\$20.000,00
				\$135.000,00

Costo total del proyecto: \$ 249.531,25

## 8. **ENTREGABLES**

A continuación se indican y describen cada uno de los artefactos que serán generados y utilizados por el proyecto, constituyendo los entregables del mismo.

Es preciso destacar que de acuerdo al método de desarrollo elegido, todos los artefactos están sujetos a modificaciones a lo largo del proceso de desarrollo, con lo cual, solo al final del proceso podríamos tener una versión definitiva y completa de cada uno de ellos. Sin embargo, el resultado de cada iteración y los hitos del proyecto están enfocados en conseguir un cierto grado de completitud y estabilidad de los artefactos.

a) **Plan de Proyecto:**

- Es el presente documento ➤Aprueba Mesa Final

b) **Arquitectura del Software:**

- Plataforma seleccionada con una comparación con otras opciones ➤Aprueba Mesa Final
- Arquitectura tecnológica ➤Aprueba Mesa Final
- Diseño de Base de Datos, DER y Modelo de Datos ➤Aprueba Mesa Final
- Prototipos de Interfaces de Usuario ➤Aprueba Mesa Final
- Casos de Prueba ➤Aprueba Mesa Final

c) **Requerimientos:**

- Enunciado de los requerimientos funcionales ➤Aprueba Mesa Final
- Modelo de casos de uso de negocio ➤Aprueba Mesa Final
- Modelo de casos de uso ➤Aprueba Mesa Final
- Especificaciones de caso de Uso ➤Aprueba Mesa Final
- Enunciado de los requerimientos NO funcionales ➤Aprueba Mesa Final

d) **Software:**

- Detalle de los módulos funcionales y sus relaciones ➤Aprueba Mesa Final
- Casos de pruebas ➤Aprueba Mesa Final
- Solicitud de Cambios ➤Aprueba Mesa Final
- Manual de instalación ➤Aprueba Mesa Final
- Material de apoyo al Usuario Final ➤Aprueba Mesa Final
- Producto ➤Aprueba Mesa Final

e) **Presentación y Entrega Digital:**

- Presentación en PowerPoint o Similar ➤Aprueba Mesa Final
- Código de la aplicación ➤Aprueba Mesa Final
- Documentación Impresa ➤Aprueba Mesa Final
- Documentación Digital ➤Aprueba Mesa Final

## 9. **ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN**

Se acuerda presentar una evolución del sistema cada quince días a fin de corroborar los tiempos estimados al principio del mismo y haciendo los ajustes necesarios en el caso de haberlos.

Se incorporara un reporte del estado del proyecto indicando los aspectos evaluados.

### **Historial de revisiones**

Fecha	Versión	Descripción	Autor
04/09/2014	[0.1]	Introducción. Vista general del proyecto. Restricciones.	Julieta Martin
04/09/2014	[0.1]	Recursos. Vista general del proyecto. Objetivos.	Gabriel Meneghetti
04/09/2014	[0.1]	Objetivos. Recursos. Necesidad	Luciano Pujol
24/09/2014	[0.2]	Se agrega Objetivos, Restricciones y se modifica Estrategia de comunicación	Julieta Martin

## 10. **Control de cambios**

Se considera un cambio a la condición o necesidad de un usuario para resolver un problema o alcanzar un objetivo.

Comprende las siguientes actividades de gestión de cambios, cuyo nivel de detalle difiere en función del estado de avance del proyecto:

- Influir en los factores que eluden el control de cambios, de forma que se implementen únicamente cambios aprobados
- Revisar, analizar y aprobar las solicitudes de cambio
- Gestionar los cambios aprobados
- Mantener la integridad de las líneas base
- Revisar, aprobar o rechazar todas las acciones preventivas y correctivas recomendadas
- Coordinar los cambios a través de todo el proyecto
- Documentar el impacto total de las solicitudes de cambio



Cualquier interesado involucrado en el proyecto puede solicitar cambios. Aunque los cambios pueden iniciarse verbalmente, siempre deben registrarse por escrito e ingresarse al sistema de gestión de cambios y/o al sistema de gestión de la configuración.

Los cambios que impliquen acciones correctivas serán aplicados durante todo el proyecto, los que no mantengan la integridad de las líneas base del proyecto serán implementados luego de finalizar el mismo.

Estos procesos de solicitud de cambios pueden requerir información sobre los impactos en el tiempo y costo estimados para el Proyecto.

Cada solicitud de cambio documentada debe ser aprobada o rechazada por alguna autoridad.