



Plan de proyecto

Organización: *Acme Inc.*

Proyecto: *Acme NFT*

Grupo: *3.06*

Fecha: *30/09/2022*



ACME

Tabla de versiones

Versión	Descripción	Fecha
1.0	Creación del documento	30/09/22



Tabla de contenido

Datos del proyecto	3
Objetivos	3
Requisitos	3
Requisitos del producto	3
Requisitos del proyecto	5
Requisitos de la organización	5
Enunciado del alcance	5
Ciclo de vida del proyecto	5
Entregables	6
Restricciones	6
Criterios de aceptación	6
Metodología de desarrollo del producto	6
Métricas de calidad	7



Datos del proyecto

Objetivos

Para controlar el progreso durante la realización del proyecto, reflejaremos los avances indicando los requisitos de alto nivel completados. Con esto, el proyecto finalizará con éxito una vez que todos estén terminados.

Requisitos

Requisitos del producto

A continuación se incluye la lista de requisitos proporcionada por el cliente. Constituyen características que debe tener la versión final de la aplicación para que el proyecto pueda ser marcado como finalizado con éxito:

- La cesta de la compra siempre estará visible.
- La cesta de la compra dispondrá de un mecanismo simple para que el usuario pueda ampliar o reducir el número de unidades de los productos del pedido.
- Las imágenes utilizadas serán siempre de calidad.
- Los productos del catálogo estarán organizados por las mismas categorías que utiliza el cliente en sus tiendas físicas.
- Las compras rápidas se realizan con no más de tres pasos, sin que el cliente se registre.
- El cliente se siente seguro durante la compra.
- El cliente es atendido en Español.
- El cliente tiene acceso directo al seguimiento de su pedido, aunque sea un cliente anónimo.
- Los productos agotados están claramente marcados.
- Cada ítem vendido en la tienda dispondrá de sólo una imagen.
- La tienda se estructurará por secciones, departamentos o fabricantes, según corresponda por el tipo de artículo.



- Búsqueda en el catálogo de productos por el nombre o título del producto, así como por departamento, sección o fabricante.
- La búsqueda estará disponible en la página de inicio de la tienda.
- En el catálogo podremos navegar por los diferentes productos organizados, si procede, por secciones, departamentos o fabricantes.
- En el catálogo podremos enviar productos a la cesta de la compra, indicando la cantidad.
- Desde el catálogo podremos revisar el estado de la cesta.
- Desde la cesta de la compra podremos finalizar la compra.
- En el proceso de compra se registrarán los datos del cliente, los datos de envío y la forma de pago.
- Al finalizar el proceso de compra el cliente recibe un correo con los datos del producto comprado, el importe y la dirección de entrega.
- El registro permanente de datos personales del comprador será opcional.
- Todos los pagos serán online.
- No se contempla la devolución de productos.
- La marca corporativa de la empresa cliente debe reflejarse en el sitio web.

Requisitos del proyecto

- Las versiones del producto para pruebas estarán disponibles en algún PaaS.
- El producto final debe entregarse como un contenedor de aplicaciones con las instrucciones de instalación y puesta en producción.

Requisitos de la organización

Nuestra organización se compromete a cumplir lo expuesto a continuación durante todo el desarrollo del proyecto:

- Utilizar una metodología ágil o incremental como metodología de desarrollo.



- Utilizar las plantillas de la organización.

Enunciado del alcance

Ciclo de vida del proyecto

FASE	ACTIVIDADES CLAVE	ENTREGABLES CLAVE

Entregables

Durante el periodo de vigencia del proyecto se generarán dos entregables:

- Primer entregable: entregable parcial que contendrá el plan de proyecto con fecha de 28 de octubre de 2022.
- Segundo entregable: entregable final que consistirá en una imagen del contenedor que se haya utilizado, en formato binario o empaquetado en formato ZIP, dependiendo del contenedor. La imagen contendrá datos preconfigurados de la tienda.

Restricciones

No procede.



Criterios de aceptación

La aprobación del proyecto se llevará a cabo entre el equipo de dirección del proyecto y el cliente.

Para aprobar el proyecto, se deben haber cumplido todos los requisitos que la organización y el cliente habían acordado previamente.

Una vez que el equipo de desarrollo haya completado todos los requisitos y completado las funcionalidades acordadas, y el cliente las de por válidas; este último deberá firmar una carta de finalización, dando así su aprobación al resultado final y concluyendo el cierre del proyecto.

Metodología de desarrollo del producto

Durante la fase de ejecución del proyecto, el Equipo de Trabajo, utilizará una metodología ágil o incremental (Scrum).

Se definirán tres iteraciones (sprints) que cubrirán todas las actividades a realizar para obtener el producto y generar la documentación planificada, según las indicaciones del Plan de Dirección de Proyecto elaborado por el Equipo Director del proyecto. Cada iteración debe realizarse en una semana diferente. Cualquier conflicto será resuelto por el patrocinador.

En cada iteración deberán realizarse las siguientes tareas:

1. Reunión de planificación de la iteración al inicio.
2. Reunión de revisión de la iteración diaria, generando un informe de desempeño diario para el Equipo Director del proyecto. El informe reflejará las tareas realizadas y las horas dedicadas a cada tarea, así como las gráficas de sprint burndown y de product burndown diarias (en el caso de utilizar Scrum).
3. Reunión de retrospectiva del equipo al final.



Métricas de calidad

Para marcar un requisito como completado, debe cumplir 3 premisas:

- Estar visible y funcional en la aplicación, para que el usuario pueda hacer uso de él.
- Contar con tests unitarios relacionados, que estén superados y verifiquen su correcta funcionalidad de manera automática.
- Estar documentado en el manual de usuario.

Dado que ciertos requisitos no consisten en la adición de una nueva funcionalidad a la aplicación, aclaramos que las condiciones anteriores aplican a los referentes a funcionalidades. El resto de requisitos, que no pueden ser formalmente testeados con pruebas unitarias, serán comprobados manualmente antes de la puesta en producción de una nueva versión de la aplicación.

El proyecto será considerado como cerrado si se han cumplido todos los requisitos correctamente. Además el cliente firmará una carta de finalización