
Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: BestNid
Revisión 1

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
05/05/15	Rev. 1	Bruno Cascio, Cirano Eusebi, Cristian Daniel Barbaro.	

Documento validado por las partes en fecha:

Por el cliente	Por la empresa suministradora
Aclaración	Aclaración

1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

El software es un producto proyectado para la web que deberá poder ser accedido desde cualquier computadora conectada a Internet. El objetivo principal es informatizar la gestión del negocio del cliente: Un sitio de subastas donde el subastador elige manualmente un comprador según la necesidad especificada con su oferta.

1.1.2 Supuestos y restricciones.

Fecha de entrega final: 18/07/2015.

Presupuesto: \$15.000 (quince mil pesos).

1.1.3 Entregables del proyecto.

- Entrevista 03301. 06/04/2015.
- SRS. 06/04/2015
- Análisis y Planificación de Riesgos. 18/05/2015.
- Diseño de interfaz. 18/05/2015.

1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto.

El producto está estimado para finalizarse el 18 de julio, luego de un proceso iterativo de SCRUM de 2 meses (habiendo sido la entrevista preliminar el 30/03)
Los gastos serán especificados en el punto 5.2.3.

2 Documentos referenciados

Referencia	Titulo	Fecha	Autor

3 Definiciones y acrónimos

- **N/A** : No aplica.
- **SRS** : Especificación de Requerimientos de Software.
- **PGP**: Planificación de Gestión de Proyecto.
- **DER**: Diagrama Entidad-Relación.

4 Organización del proyecto

4.1 Interfaces externas

El cliente interactuará directamente con los desarrolladores (Cristian, Bruno y Cirano) durante las entrevistas pautadas con antelación. Las partes estuvieron de acuerdo en comunicarse vía mail luego de las primeras 2 (dos) entrevistas.

4.2 Estructura interna

La empresa cuenta con una estructura grupal de organización Descentralizada Democrática, así se administran las tareas de manera organizada y horizontal manteniendo la libertad de tomar decisiones al equipo de desarrollo.

4.3 Roles y responsabilidades

La organización descentralizada de la empresa le permite al grupo de desarrolladores trabajar como pares durante la duración de los Sprints, sin embargo, es designando un Scrum Master al iniciar cada daily para capacitar al plantel en la toma de decisiones y la implantación del modelo SCRUM.

Los Roles serán descriptos a continuación.

- Desarrollador.
 - Tareas:
 - Diseño de interfaces gráficas.
 - Maquetado.
 - Implementación.
 - Gestión de Configuración de Software.
 - Interacción directa con el cliente via entrevistas/mail.
 - Integrantes:
 - Barbaro, Cristian Daniel.
 - Cascio, Bruno.
 - Eusebi, Cirano.
- Scrum Master.
 - Tareas:
 - Coordinación de las dailys.
 - Distribución de tareas.
 - Testing.
 - Refactoring.
 - Integrantes:
 - Barbaro, Cristian Daniel.
 - Cascio, Bruno.
 - Eusebi, Cirano.

5 Planes de administración del proceso

5.1 Plan inicial

5.1.1 Plan del personal

Se estima que 3 programadores sin necesaria experiencia en el área de desarrollo web serán suficientes para el desarrollo del software. Se necesita que estén disponibles durante la totalidad del proyecto.

5.1.2 Plan de adquisición de recursos

La empresa cuenta con el software necesario para llevar adelante el proyecto. El hardware será acordado más adelante con el cliente así como los servicios de housing y help-desk.

5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Los empleados de la empresa recibirán capacitación on-line referentes a las técnicas afines al desarrollo web.

5.2 Plan de trabajo

5.2.1 Principales actividades del proyecto

- Menú con opciones para visitantes. (Login/Register)
- Pantalla de registro.
- Pantalla de inicio de sesión.
- Pantalla de listado de artículos.
 - Filtro de búsqueda.
- Pantalla de artículo individual.
 - Listado de preguntas y respuestas.
 - Formulario de preguntas y respuestas
- Menú con opciones para usuarios. (Logout)
- Dashboard.
 - Listado de “Mis Subastas”.
 - Listado de “Mis Ofertas”.
 - Listado de “Usuarios”.
 - Filtro de Usuarios.
 - Listado de “Mis ventas”.
- Pantalla de creación de subastas.
- Pantalla de ventas.

5.2.2 Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
Visitantes			
Menú con opciones para visitantes	1	3	3
Pantalla de registro	1	4	7
Pantalla de inicio de sesión	1	3	10
Pantalla de listado de artículos	1	3	13
Filtro de búsqueda	1	3	16
Pantalla de artículo individual	1	3	19
Listado de preguntas c/ respuestas	1	2	21
Usuarios			
Menú con opciones para usuarios	1	2	23
Dashboard (2 columnas)	1	4	27
Pantalla listado "mis subastas"	1	4	31
Pantalla para crear/editar subasta	1	5	36
Pantalla listado "mis ofertas"	1	3	39
Formulario de preguntas y respuestas (pantalla artículo)	1	3	42
Administradores			
Pantalla lista de usuarios	1	2	44
Filtros de usuarios (entre fechas también)	1	3	47
Pantalla listado de ventas	1	3	50
Pantalla de venta	1	4	54

5.2.3 Asignación de presupuesto

- RR.HH.
 - Salarios a desarrolladores: \$50/h.
 - Total de horas estimadas: 54.
 - Total Salarios: \$2700.-
 - Impuestos al Empleador(AFIP, ART, Obra Social)
 - Total Impuestos: \$4000.-
 - Total RR.HH: \$6700

- Oficina
 - Gastos distribuidos mensuales: \$300
 - Meses de desarrollo: 3
 - Total de Gastos Distribuidos: \$900
 - Servidor de pruebas: \$3500.
 - Total Oficina: \$4400

Total Asignado para el proyecto: \$11100
 Ganancia total Prevista: \$3900.

5.3 Plan de control

5.3.1 Plan de control de requerimientos

N/A

5.3.2 Plan de control de calendario

N/A

5.3.3 Plan de control de presupuesto

N/A

5.3.4 Plan de control de calidad

N/A

5.3.5 Plan de informe

N/A

5.3.6 Plan de recolección de métricas

N/A

5.4 Plan de administración de riesgos¹

5.5 Plan de liberación de proyecto

N/A

¹ Véase 1.1.3

6 Planes de procesos técnicos

6.1 Modelo de proceso

El desarrollo se llevará a cabo mediante iteraciones denominadas Sprints. En un sprint se toma una lista de tareas llamadas sprint backlog que contiene funcionalidad que el equipo se compromete a desarrollar durante el sprint determinado.

Las tareas para el sprint se toman de una lista llamada Product Backlog. Esta lista contiene toda la funcionalidad, también denominadas como Historias de Usuario, deseada para el producto y se encuentra ordenada por un orden de prioridad. Estas prioridades fueron acordadas previamente en conjunto con el cliente.

Al finalizar el sprint se obtendrá una demo que será mostrada al cliente, quien a continuación generará un *feedback* de vital importancia para las próximas iteraciones.

Luego se genera una retrospectiva para identificar tanto los buenos como los malos resultados obtenidos durante el sprint y evaluarlos según corresponda.

Finalmente, se comienza una nueva iteración.

6.2 Métodos, herramientas y técnicas

Se utilizará metodologías ágiles SCRUM.

Los lenguajes que se utilizarán durante el desarrollo del producto serán:

- Front-End: HTML5, JavaScript, CSS3 (Framework Bootstrap 3).
- Back-End: PHP (Framework Laravel 5.0).
- Base de datos relacional MySQL. (version 5.5)
- Servidor: Apache (version 2.4)

6.3 Plan de infraestructura

Se requiere de una oficina equipada para el desarrollo de software, para al menos tres personas, con conexión a Internet de alta velocidad, sala de conferencias y área de recreación.

6.4 Plan de aceptación del producto

El producto se presentará en 3 (tres) demos acordadas con el cliente luego de cada sprint donde el mismo podrá realizar tests correspondientes a las historias de usuario asignadas al sprint.

El software será considerado aceptado cuando pase las pruebas de:

- Alta de usuarios.
- Alta de subastas.
- Alta de ofertas.
- Cierre de subastas: especificación correcta del ganador y actividades consecuentes exitosas (notificación al ganador y cobro del monto de la oferta, con 30% para el sitio y 70% para el subastador).
- Alta de comentarios en subastas.
- Alta de respuestas a comentarios en subastas.

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

- Entrevistas.
- SRS.
- DER.
- Pila de producto.
- PGP.
- Diseño de interfaz.
- Análisis y Planificación de 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, para reestablecer el sistema en caso de error. Se guardará cada 2 horas los últimos cambios.