

UN PROYECTO DE

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

SoftPro

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA



Repositorio: <https://github.com/ChemaFdezUma/SoftProgit>

ÁLVARO YUSTE MORENO.
JOSÉ LUIS LÓPEZ RUIZ
PABLO ALARCÓN CARRIÓN
ADRIÁN CAMACHO FERREZUELO
MARTA GONZÁLEZ PALMERO

YUSTE@UMA.ES
PEPEFX.LR@UMA.ES
PAPROKA@UMA.ES
ADRICAM@UMA.ES
MGONZALEZPALMERO@UMA.ES

PROPUESTA DE PROYECTO Y PLAN DE RIESGO

ÁLVARO VALENCIA VILLALÓN
RAFAEL CEBALLOS MARTÍNEZ
ROCÍO GÓMEZ MANCEBO
JOSE MARÍA FERNÁNDEZ CANTÓN

VALEAL@UMA.ES
RAFACEBAMAR@UMA.ES
ROCIOGOOMEZ27@UMA.ES
JOSEMARIAFCANTON@UMA.ES



ÍNDICE

Introducción	3
Roles	3
Gestión del riesgo	4
Herramientas usadas	5



INTRODUCCIÓN

EXPLICACIÓN DEL PROBLEMA

Málaga es una ciudad que hoy en día recibe a miles de turistas, estudiantes, empresarios... Cada uno llega con un propósito específico, pero una vez aquí resulta inevitable querer conocer un poco más los sitios y oportunidades que puede ofrecer. Nuestro objetivo es llevar a cabo una aplicación que a través de ciertas preguntas como número de personas para el plan, tipo de plan, dinero que se quiere gastar, el tiempo que hace, ubicación... Proponga al usuario el mejor plan que puede ofrecer la ciudad.

ROLES

DEL EQUIPO

Los diferentes roles que se han asignado son, básicamente, 6:

- PO (Product Owner): se encargará principalmente de guiar el diseño del producto, con una meta clara y concisa. Representa a los usuarios y clientes del producto en cuestión
- SM (Scrum Master): permite que los miembros del equipo tengan las herramientas necesarias para trabajar correctamente, y modera las reuniones que tenga el equipo. Además, hace de coach y de administrador del proyecto.
- Equipo de desarrollo
 - Code (Programador): Como su nombre indica, se encarga de la programación front-end y back-end del proyecto en cuestión, así como todo lo complementario a código que sea necesario.
 - Testing (Pruebas): Se encarga principalmente de poner a prueba las diferentes versiones que tenga el producto, para así encontrar posibles bugs y fallas del mismo. Este rol es esencial dentro de la calidad a presentar del producto final.
 - Design (Arte): Su función será trabajar sobre los aspectos gráficos y visuales del proyecto.
 - Risks (Posibles riesgos): El atributo que se le asigna se basa en buscar los riesgos principales que tenga cada fase del desarrollo, y notificar acerca de posibles soluciones a los mismos, en caso de que ocurriesen.
 - Analyst (Analista): Identificar los requisitos que tendrá la aplicación coordinándose con el Product Owner



- Structural Designer: Idea y desarrolla los modelos necesarios para llevar a cabo el producto a bajo nivel.

Ya explicados, los miembros del grupo poseen los siguientes roles:

- Rocío Gómez Mancebo: PO/Code
- Alvaro Yuste Moreno: Analist/Structural Design
- Álvaro Valencia Villalón: Scrum/Structural Designer
- Marta González Palmero: Scrum/Code
- Adrián Camacho Ferrezuelo: Testing/Code
- Pablo Alarcón Carrión: Code/Analist
- José María Fernández Cantón: Testing/Analist
- José Luis López Ruíz: Code/Design
- Rafael Ceballos Martínez: Risks/Desing

GESTIÓN DEL RIESGO

TIPO, PROBABILIDAD, EFECTOS Y MITIGACIÓN

TIPO	RIESGOS	PROBABILIDAD	EFECTOS	MITIGACIÓN
Proyecto	Poca experiencia organizativa	Muy alta	Tolerable	Aprender lo máximo posible del profesor
Proyecto	Mala planificación del tiempo invertido en tareas	Alta	Serio	Tratar de evitar las máximas dependencias posibles y reducir el camino crítico en la planificación
Proyecto	Imposibilidad de implementación de las herramientas CASE	Alta	Tolerable	Tener varias herramientas disponibles por si una falla
Proyecto y producto	Cambio de diseño para implementar las funciones requeridas	Moderada	Serio	Optimizar lo máximo el código para que no suponga una pérdida de tiempo grande
Producto	La base de datos usada en el sistema no es capaz de procesar tantas transiciones	Moderada	Serio	Plantear la compra de una base de datos con mas capacidad y rendimiento



TIPO	RIESGOS	PROBABILIDAD	EFFECTOS	MITIGACIÓN
Proyecto y producto	Cambios repentinos en los requisitos	Moderada	Serio	Evaluar el impacto de los requisitos para ver si conviene o no
Negocio	Otra compañía lanza una aplicación con el mismo objetivo	Baja	Tolerable	Tratar de implementar más funciones llamativas sin que afecten al tiempo de entrega
Proyecto	Personal clave está enfermo o no está disponible en momentos críticos	Moderada	Tolerable	Reorganizar el equipo para que haya más miembros que conzcan el trabajo del resto
Proyecto y producto	Componentes reutilizados limitan la funcionalidad	Muy baja	Insignificante	Modificar el código reutilizado para adaptarlo a las necesidades

HERRAMIENTAS USADAS

HASTA LA FECHA

- Métodos de comunicación
 - Discord (Reuniones)
 - WhatsApp
- Trabajo colaborativo
 - Git/GitHub
 - Trello
- Elaboración de documentos
 - Microsoft Word
 - Pages
- Diseño gráfico
 - Adobe Photoshop
 - Affinity Designer