|  |
| --- |
|  |

**Plan de Gestión de Proyecto**

**Proyecto: CouchInn**

Revisión 01



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Abril 2016 |

**Ficha del documento**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Revisión** | **Autor** | **Verificado** |
| 27/04/2016 | 01 | MGP ENTERPRISE |  |

Documento validado por las partes en fecha: 27/04/2016

|  |  |
| --- | --- |
| Por el cliente | Por la empresa suministradora |
| angelicafirma.gif | mgpfirma.gif |
| Aclaración Angélica Díaz | Aclaración MGP ENTERPRISE |

1 **Introducción**

* 1. **Resumen del Proyecto**

1.1.1 **Propósito, alcance y objetivos.**

El propósito del proyecto es generar un sistema para la empresa CouchInn, con el fin de permitirle, a grandes rasgos, a los usuarios publicar y reservar couchs, como así también la administración del sitio a los dueños de la empresa cliente.

1.1.2 **Supuestos y restricciones**

El proyecto consta de tres entregas (denominadas DEMO) con fechas pactadas, en las cuales se presentará la etapa de desarrollo en la que se está trabajando. La fecha límite de la entrega del proyecto será en la tercera entrega, la cuál tiene fecha el 16/07/2016.   
Además, la empresa cliente tiene un presupuesto máximo de $27000 para el desarrollo del producto.

1.1.3 **Entregables del proyecto**

Entrega 1: 06/04/2016  
 Entrega 2: 20/04/2016  
 Entrega 3: 04/05/2016  
 Entrega 4: 18/05/2016  
 Primera Demo: 04/06/2016

Segunda Demo: 25/06/2016

Tercera Demo: 16/07/2016

1.1.4 **Calendario y resumen del presupuesto**

El tiempo de desarrollo del proyecto será de cinco meses y el presupuesto total será de$25225 con un margen de $1775 para gastos imprevistos, ya que el presupuesto máximo de la empresa cliente es de $27000.

1. **Documentos referenciados**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Referencia** | **Titulo** | **Fecha** | **Autor** |
| 01 | Entrevista 01 | 17/03/2016 | MGP ENTERPRISE |
| 02 | Entrevista 02 | 31/03/2016 | MGP ENTERPRISE |
| 03 | SRS | 02/04/2016 | MGP ENTERPRISE |
| 04 | DER | 20/04/2016 | MGP ENTERPRISE |

1. **Definiciones y acrónimos**

**Scrum:** es un proceso de la metodología ágil que se usa para minimizar los riesgos durante la realización de un proyecto, pero de manera colaborativa.

**ScrumMaster:** persona que lidera al equipo guiándolo para que cumpla las reglas y procesos de la metodología.

**Product Owner**: representa la voz del cliente. Se asegura de que el equipo Scrum trabaje de forma adecuada desde la perspectiva del negocio.

**Team:** son las personas responsables de implementar la funcionalidad o funcionalidades elegidas por el Product Owner.

**Testers:** persona que se encarga de probar las funcionalidades del sistema.

**PHP:** es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML.

**HTML:** es la sigla de HiperText Markup Language (Lenguaje de Marcación de Hipertexto) y es un lenguaje que se utiliza comúnmente para establecer la estructura y contenido de un sitio web, tanto de texto, objetos e imágenes.

**CSS:** son las siglas de Cascading Style Sheets (Hojas de Estilo en Cascada) y es un

lenguaje que describe la presentación de los documentos estructurados en hojas de

estilo para diferentes métodos de interpretación, es decir, describe como se va a

mostrar un documento en pantalla.

**MySQL:** es un sistema de gestión de base de datos relacional (RDBMS) de código abierto, basado en lenguaje de consulta estructurado (SQL).

**JavaScript:** (abreviado comúnmente cómo JS) es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

**ABM:** Altas, Bajas y Modificaciones de datos.  
  
**Hosting Web:** es el servicio que provee a los [usuarios](https://es.wikipedia.org/wiki/Usuario_(inform%C3%A1tica)) de [Internet](https://es.wikipedia.org/wiki/Internet) un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web.  
  
**N/A:** no aplica.

1. **Organización del proyecto**
   1. **Interfaces externas**

Al utilizar la metodología ágil de desarrollo Scrum, los representantes de la empresa cliente, CouchInn, interactúan de forma directa con el equipo de desarrollo. Por lo tanto, los usuarios y los desarrolladores trabajan en conjunto en el proceso de desarrollo del proyecto.

* 1. **Estructura interna**

La estructura que se empleará en el desarrollo del proyecto será descentralizada democrática, por lo cuál, el equipo no tendrá un jefe permanente, sino que las tareas serán asignadas temporalmente a cada miembro del equipo y las decisiones serán tomadas por concenso.

* 1. **Roles y responsabilidades**

Al utilizar una organización descentralizada democrática, los roles y responsabilidades serán las siguientes:  
  
Al no haber un jefe permanente, las tareas serán asignadas a cada miembro del equipo de manera temporal y de corto plazo.

La solución de problemas es una actividad grupal y por concenso, por lo que la comunicación entre los miembros del equipo es horizontal.  
  
ScrumMaster: García Piriz María Paz, Grassano Perez Rodrigo, Matsuo Luciano Martín.  
  
Product Owner: Angélica Díaz, Nicolás Galdámez.  
  
Team: García Piriz María Paz, Grassano Perez Rodrigo, Matsuo Luciano Martín.

Testers: García Piriz María Paz, Grassano Perez Rodrigo, Matsuo Luciano Martín.

1. **Planes de administración del proceso**
   1. **Plan inicial**
      1. **Plan del personal**

El personal requerido para el desarrollo del proyecto serán los tres miembros de la empresa MGP ENTERPRISE. Los tres miembros serán ScrumMaster en algún punto del desarrollo y también team y testers. Se trabajará en forma conjunta durante cinco meses.

* + 1. **Plan de adquisición de recursos**

Contaremos con un hosting web anual, y su costo será parte del presupuesto del proyecto.

* + 1. **Plan de entrenamiento del personal del Proyecto**

Los desarolladores del proyecto contarán con capacitaciones de PHP, MySQL y programación básica de JavaScript, las cuáles no serán contempladas en el presupuesto del proyecto, ya qué serán por cuenta de la empresa MGP ENTERPRISE.

* 1. **Plan de trabajo**

5.2.1 **Principales actividades del proyecto**

ABM de usuarios

ABM couchs

Filtrado de búsqueda

ABM reserva

Puntuación de un couch

Sesión

Usuario Premium

Reportes de administrador

Eliminaciones de administrador

Comentarios de un couch

5.2.2 **Asignación de esfuerzo**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Actividad** | **Cantidad** | **Esfuerzo (hs)**  **Unitario** | **Esfuerzo (hs)**  **Subtotal** |
| Elicitación de requerimientos | 3 | 12 | 36 |
| Análisis de requisitos | 3 | 10 | 30 |
| Diseño de sistema | 3 | 9 | 27 |
| ABM de usuarios | 3 | 4 | 12 |
| ABM couchs | 2 | 5 | 10 |
| Filtrado de búsqueda | 2 | 5 | 10 |
| ABM reserva | 2 | 4 | 8 |
| Puntuación de un couch | 1 | 7 | 7 |
| Sesión | 3 | 4 | 12 |
| Usuario Premium | 2 | 6 | 12 |
| Reportes de administrador | 2 | 5 | 10 |
| Eliminaciones de administrador | 2 | 4 | 8 |
| Comentarios de un couch | 1 | 3 | 3 |
| Testing | 3 | 4 | 12 |

5.2.3 **Asignación de presupuesto**

Cantidad de horas totales de desarrollo: 197 hs  
 Precio por hora de trabajo: $125  
 Total de costo de desarrollo: 197 hs \* $125 = $24625  
 Costo extra: $600 Hosting web anual  
 Presupuesto total: $25225  
  
La empresa CouchInn tiene un presupuesto límite de $27000, del cuál utilizaremos $25225 hasta la fecha, dejándonos así un margen de $1775 para gastos imprevistos.

* 1. **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

* 1. **Plan de administración de riesgos**

Quedará pendiente para una entrega posterior.

* 1. **Plan de liberación de proyecto**

N/A.

1. **Planes de procesos técnicos**
   1. **Modelo de proceso**

Para el desarrollo del sistema utilizaremos la metodología Scrum. Scrum es una metodología ágil de gestión de proyectos cuyo objetivo básico es elevar al máximo la productividad de un equipo. El equipo de Scrum comprende tres roles: el Product Owner, el ScrumMaster y el Team de desarrollo. El Product Owner representa la voz del cliente y tiene la responsabilidad de decidir que trabajo necesita realizarse. El ScrumMaster es la persona que lidera al equipo guiándolo para que la metodología se use de la manera más óptima. El Team de desarrollo se ocupa de implementar la funcionalidad o funcionalidades del proyecto, es decir, el equipo construye incrementalmente el producto en una serie de períodos de tiempo pequeños llamados Sprints. Un Sprint es un período de tiempo de duración fija, el cual está preestablecido entre 2 y 4 semanas, donde el Team construirá y entregará un incremento del producto. Al final de cada Sprint, el equipo presentará el incremento del producto mencionado anteriormente, y celebrará una reunión con el cliente, la cual se denomina como Reunión de Revisión del Sprint, donde se hará una demostración de los avances logrados durante el Sprint.

* 1. **Métodos, herramientas y técnicas**

Se utilizará el lenguaje de programación PHP para el desarrollo del proyecto, junto con HTML para establecer la estructura y el contenido del sitio, además emplearemos el lenguaje CSS para brindarle estilo al documento y también trabajaremos con el lenguaje de programación JavaScript. Mientras que para la gestión de la base de datos utilizaremos el lenguaje de consulta MySQL. Por último, nos manejaremos con la metodología ágil de desarrollo Scrum.

* 1. **Plan de infraestructura**

Las oficinas de MGP ENTERPRISE se encuentran en la ciudad de La Plata, y será allí donde se llevará a cabo el desarrollo del producto. Contamos con estaciones de trabajo, una amplia sala de reuniones y varios espacios de esparcimiento. Cada estación de trabajo cuenta con computadoras, las cuáles están conectadas a la red local con conexión a internet y cuentan con el software necesario para el desarrollo del proyecto, también contamos con impresoras multifunción para la impresión de documentos, informes, etc, y con el mobiliario adecuado para cada estación.

* 1. **Plan de aceptación del producto**

Para asegurar que el producto pase los test de aceptación, las siguientes funcionalidades serán elementales a criterio del cliente:  
  
ABM de usuarios

ABM couchs

Filtrado de búsqueda

Reserva de un couch  
 Aceptación de reserva de un couch

Rechazo de reserva de un couch

Puntuación de un couch

Sesión (Iniciar o Cerrar)

Usuario Premium

Reportes de administrador

Eliminaciones de administrador

Comentarios de un couch

1. **Plan de procesos de apoyo**
   1. **Plan de administración de configuración**

N/A

* 1. **Plan de pruebas**

N/A

* 1. **Plan de documentación**

Se entregarán los siguientes documentos:

Entrevistas realizadas (1 y 2)

SRS

Pila de producto

Diagrama entidad-relación  
 PGP

Riesgos

Interfaz

* 1. **Plan de aseguramiento de calidad**

N/A

* 1. **Plan de revisiones y auditorías**

N/A

* 1. **Plan de resolución de problemas**

N/A

* 1. **Plan de administración de terceros**

N/A

* 1. **Plan de mejoras en el proceso**

N/A

1. **Planes adicionales**

Una vez entregado el proyecto, se ofrecerá un servicio de mantenimiento durante el lapso de 6 meses, durante este período se harán actualizaciones si fuera necesario, y se atenderán consultas técnicas, sin costo alguno para el cliente. El desarrollo del producto no tendrá costos de licencia ya que una vez entregado el sistema, la empresa cliente pasa a ser dueña del sistema desarrollado, CouchInn, del código fuente y toda la documentación.