


GRAFO SOFTWARE	Plan de gestión del Proyecto	 PANATINISA
----------------	-------------------------------------	---

HOJA DE CONTROL DE DOCUMENTO

TÍTULO:		
Figus 2.0		
CÓDIGO	FECHA	REVISIÓN
0013	08/04/2023	21/04/2023

REALIZADO POR	FECHA	FIRMA
Marcos Acuña	08/04/2023	
REVISADO POR	FECHA	FIRMA
Carlos Arano	-	
APROBADO POR	FECHA	FIRMA
PanatiniSA	-	




	Plan de gestión del Proyecto	
---	-------------------------------------	---

Tabla de contenidos:

1 INFORMACIÓN GENERAL.....	3
2 INTERESADOS DEL PROYECTO.....	3
3 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	4
3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	4
3.2 ALCANCE DEL PROYECTO.....	4
3.3 SUPUESTOS.....	4
3.4 RESTRICCIONES.....	5
4 REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO/ENTREGABLES.....	5
5 PLAN DE GESTIÓN DE ALCANCE.....	8
5.1 DESCRIPCIÓN DEL ALCANCE.....	8
5.2 CRITERIOS DE ACEPTACIÓN DEL PRODUCTO.....	8
5.3 PRODUCTOS ENTREGABLES.....	9
5.4 EXCLUSIONES DEL PRODUCTO:.....	9
5.5 RESTRICCIONES:.....	10
5.6 SUPUESTOS:.....	10
5.7 EDT DIAGRAMA.....	10
5.8 DICCIONARIO DE LA EDT:.....	11
5.9 PLAN DE GESTIÓN DE CAMBIOS.....	12



GRAFO SOFTWARE	Plan de gestión del Proyecto	 PANATINISA
----------------	------------------------------	--

1 INFORMACIÓN GENERAL

Enunciado del proyecto:	Figus 2.0	ID del proyecto:	0013
Sponsor:	PanatiniSA	Representante del sponsor:	Rodolfo Jiménez

2 INTERESADOS DEL PROYECTO

Cargo	Nombre/Organización	Teléfono	E-mail
Representante del Sponsor	Rodolfo Jiménez	+543424735956	r.jimenez@gmail.com
Program Manager	Carlos Arano	+543434555684	carano@gmail.com
Project Manager	Marcos Acuña	+543426895346	macuna@gmail.com
Cliente	PanatiniSA	+543424035957	contacto@panatinisa.com.ar
Desarrollador Mobile	Milton Casco	+543434856128	mcasco@hotmail.com
Desarrollador Full-Stack	Julian Álvarez	+543426841697	julian.a9@gmail.com
Tester	Marcelo Gallardo	+54342956347	mgallardo912@gmail.com

	<p>Plan de gestión del Proyecto</p>	
---	--	---

3 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Desarrollo de aplicación móvil y sistema de administración web de figuritas y álbumes, con el objetivo de facilitar el seguimiento y la gestión de las colecciones y permitir a la empresa PanatiniSA ofrecer promociones y servicios Premium personalizados.

3.2 ALCANCE DEL PROYECTO

El alcance del proyecto Figus 2.0 incluye:

- Desarrollo de una aplicación móvil para que los usuarios gestionen sus colecciones de figuritas y álbumes, incluyendo la funcionalidad de marcar figuritas adquiridas y duplicadas.
- Implementación de un sistema de administración web para que PanatiniSA pueda monitorear el estado de las colecciones de sus clientes y ofrecer promociones y servicios Premium personalizados.


El alcance del proyecto Figus 2.0 no incluye:

- La contratación de licencias de software ni los costos de compra o contratación de hardware.
- Tareas de mantenimiento de la aplicación, que deberán considerarse como adicionales a esta propuesta.

3.3 SUPUESTOS

Los supuestos del proyecto Figus 2.0 incluyen:

- Disponibilidad de recursos humanos y técnicos adecuados para desarrollar e implementar la aplicación móvil y el sistema de administración web según las especificaciones y plazos establecidos.
- Comunicación fluida entre Marcos Acuña (Project Manager) y PanatiniSA para garantizar la adecuada comprensión de los requisitos y cambios del proyecto.
- Acceso a la información y documentación necesaria proporcionada por PanatiniSA, incluyendo el material de referencia completo al inicio del proyecto.
- Las tecnologías de desarrollo seleccionadas serán adecuadas para cumplir con los requerimientos funcionales y no funcionales del proyecto.
- El retorno adecuado (24 hs) por parte de PanatiniSA a las consultas realizadas durante el desarrollo del proyecto.

GRAFO SOFTWARE	Plan de gestión del Proyecto	 PANATINISA
----------------	------------------------------	--


3.4 RESTRICCIONES

Las restricciones del proyecto Figus 2.0 son:



- Presupuesto: El proyecto tiene un presupuesto establecido de \$970,000.
- Plazo: El proyecto tiene un tiempo estimado de 90 días para su finalización.
- Tecnologías de desarrollo: El proyecto está basado en Java y utiliza SQL Server (versión free) u Oracle XE (versión free) para la base de datos.
- Compatibilidad de navegadores: La aplicación web debe ser compatible con los navegadores Chrome, Mozilla, IExplorer y Safari.
- Licencias y hardware: El proyecto no contempla la contratación de licencias de software ni costos de compra o contratación de hardware.

4 REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO/ENTREGABLES



ID	Nombre	Descripción
RF001	Autenticación de usuarios	La aplicación debe permitir el registro y autenticación de usuarios web y móviles mediante correo electrónico y contraseña.
RF002	Gestión de figuritas	La aplicación debe permitir a los usuarios móviles agregar, editar, eliminar y visualizar figuritas coleccionables.
RF003	Búsqueda de figuritas	La aplicación debe ofrecer un sistema de búsqueda de figuritas por nombre, número y álbum.
RF004	Gestión de álbumes	La aplicación debe permitir la colección y eliminación de álbumes para las figuritas.

GRAFO SOFTWARE	Plan de gestión del Proyecto	 PANATINISA
----------------	------------------------------	--

RF005	Gestión de álbumes	Los usuarios administradores de ventas podrán gestionar álbumes que serán ofrecidos a los usuarios móviles mediante la web.
RF006	Generación de promociones	Los usuarios administradores de marketing podrán generar promociones a partir de las actualizaciones diarias las cuales serán enviadas por correo a los mismos.
RF007	Visualización de estadísticas	Los usuarios administradores podrán ver estadísticas acerca de los usuarios móviles, las promociones enviadas y sus respuestas
RNF001	Usabilidad	La aplicación debe ser intuitiva para un rango de edad de entre 9 y 99 años con diferentes niveles de experiencia y la aplicación móvil debe ser compatible con cualquier modelo de dispositivo.
RNF002	Rendimiento	El sistema de generación de promociones debe ser capaz de procesar y crear promociones personalizadas para los usuarios en menos de 5 segundos, garantizando que las promociones se envíen oportunamente al momento de realizarse.
RNF003	Seguridad	La plataforma debe garantizar la protección de los datos de los usuarios y de las colecciones, así como

	Plan de gestión del Proyecto	
---	-------------------------------------	---

		asegurar la confidencialidad de las promociones generadas.
RNF004	Escalabilidad	El sistema de generación de promociones debe ser capaz de manejar un crecimiento en el número de usuarios y colecciones sin afectar negativamente su rendimiento ni funcionalidad en no más de 1 segundo de retardo por petición.
RNF005	Disponibilidad	La aplicación debe estar disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana, y contar con un tiempo de inactividad menor a 20 minutos.
E01	Estado de avance	Documentos contruidos indicando el estado de avance de la operación de los sistemas web y móvil.
E02	Entrega de avances	Entregas parciales de las funcionalidades contruidas funcionando.
E03	Documentación del proyecto:	Incluye el análisis de requerimientos, diseño de la solución, planificación y especificaciones técnicas.
E04	Código fuente	El código fuente de la aplicación, con comentarios y estructurado de manera adecuada.
E05	Código de pruebas unitarias y de integración	Conjunto de pruebas para validar el correcto funcionamiento de los componentes y la integración entre ellos.

	Plan de gestión del Proyecto	
---	-------------------------------------	---

E06	Informe de pruebas y validación	Documento que detalla los resultados de las pruebas realizadas y la validación del cumplimiento de los requerimientos funcionales y no funcionales.
E07	Plan de Proyecto	Documento que explica el alcance, los procesos de todo el proyecto y cómo se integran.

5 PLAN DE GESTIÓN DE ALCANCE

5.1 DESCRIPCIÓN DEL ALCANCE


El alcance del proyecto Figus 2.0 consiste en desarrollar una aplicación web que permita a los usuarios gestionar y compartir sus colecciones de figuras coleccionables. La aplicación permitirá el registro y autenticación de usuarios, la administración de figuritas y álbumes incluyendo búsqueda de las mismas.

El alcance del producto se centra en el desarrollo de un sistema de gestión de promociones personalizadas basado en el estado de las colecciones de los usuarios. La aplicación permitirá el registro y autenticación de usuarios y la administración de figuritas y álbumes.

El producto incluirá una integración con la aplicación móvil, que permitirá el envío de promociones directamente a los usuarios, con una vigencia determinada. Además, el sistema será escalable y fácil de mantener, garantizando que pueda crecer junto con un posible incremento de álbumes y usuarios.

5.2 CRITERIOS DE ACEPTACIÓN DEL PRODUCTO

- La aplicación debe cumplir con todos los requerimientos funcionales y no funcionales detallados anteriormente.
- La aplicación debe ser compatible con los navegadores web más populares (Chrome, Firefox, Safari, Edge).

	<p align="center">Plan de gestión del Proyecto</p>	
---	---	---

- La documentación debe ser entendible por cualquier programador que tenga conocimiento en los lenguajes previamente nombrados.
- El código fuente debe seguir el modelo orientado a objetos y cada clase debe tener su apartado en la documentación donde especifique sus funciones y atributos.
- La aceptación del proyecto se da con la firma del cliente una vez finalizado el proyecto, donde acepta los productos entregados, una vez que todas las funcionalidades del sistema se encuentren integradas y correctamente testeadas. Caso contrario pasados los 15 días el proyecto será considerado como aceptado y aprobado.

5.3 PRODUCTOS ENTREGABLES


El siguiente listado contiene los entregables de este proyecto. Sus descripciones y criterios de aceptación se encuentran especificados en el diccionario de datos de la EDT, en el presente documento. La aprobación de los entregables requiere la aceptación explícita por parte de los interesados relevantes. Los mismos son presentados primero a Marcos Acuña (PM), y luego de su aprobación, a Rodolfo Jiménez (Representante de PanatiniSA) y demás interesados. La presentación se realizará mediante el envío de correo electrónico, admitiendo un plazo no mayor a 5 días corridos desde la entrega para recepción de no conformes que puedan originar cambios en el proyecto.

Los productos entregables son los siguientes:

- Estado de avance
- Entrega de avances
- Documentación del proyecto:
- Código fuente
- Pruebas unitarias y de integración:
- Informe de pruebas y validación
- Plan de proyecto

5.4 EXCLUSIONES DEL PRODUCTO:

- La presente propuesta no contempla tareas de mantenimiento de la aplicación, las mismas deberán ser consideradas oportunamente como un adicional del presente Plan de gestión del Proyecto.
- La creación y diseño de promociones basadas en el estado de las colecciones de los usuarios es responsabilidad del equipo de marketing de PanatiniSA, y no está incluido en el alcance del proyecto.
- El sistema no incluye vinculación de cuentas con redes sociales

GRAFO SOFTWARE	Plan de gestión del Proyecto	 PANATINISA
----------------	------------------------------	--

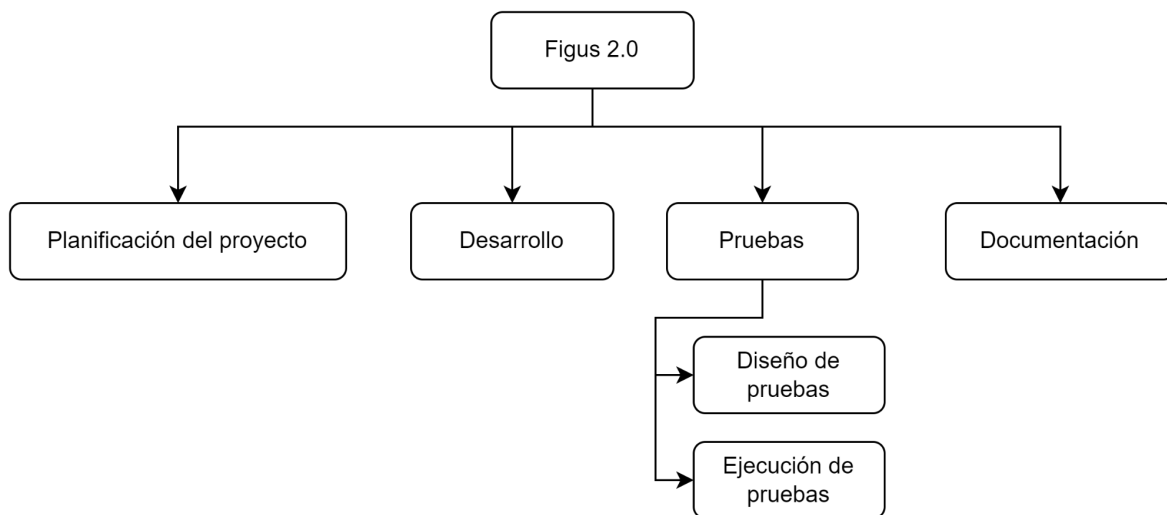
5.5 RESTRICCIONES:

- El proyecto debe ser completado en un plazo de 90 días.
- El presupuesto asignado al proyecto es limitado y de \$970.000.
- La aplicación debe ser desarrollada utilizando tecnologías web de código abierto y Java con una Base de Datos SQL Server (versión gratis) o en su defecto Oracle XE (versión gratis).

5.6 SUPUESTOS:


- Se cuenta con el personal necesario y calificado para llevar a cabo el proyecto.
- Los recursos tecnológicos, como servidores y herramientas de desarrollo, estarán disponibles a lo largo del proyecto.
- La información proporcionada por el cliente será precisa y actualizada.

5.7 EDT DIAGRAMA



Paquetes de trabajo:

- Planificación del proyecto
- Desarrollo
- Diseño de pruebas
- Ejecución de pruebas
- Documentación


GRAFO SOFTWARE	Plan de gestión del Proyecto	 PANATINISA
----------------	------------------------------	--

5.8 DICCIONARIO DE LA EDT:

ID #	Última actualización	Responsable
1	21/04/2023	Marcelo Gallardo
Nombre: Planificación del proyecto.		
Descripción: Se desarrollará el Plan de Proyecto a partir del SoW.		
Criterio de aceptación: El cliente aprueba el proyecto de forma que el mismo abarca todas sus necesidades descritas en el SoW.		
Entregables: Plan de Proyecto		

ID #	Última actualización	Responsable
2	21/04/2023	Marcos Acuña
Nombre: Desarrollo.		
Descripción: Codificación de los módulos tanto web como móvil donde se incluyen todas las funcionalidades del sistema. Se entrega cada 3 semanas.		
Criterio de aceptación: Revisadas y aceptadas por el project manager Marcos Acuña, donde realizan la función descrita en la planificación del proyecto.		
Entregables: Código fuente y Entrega de avances		

ID #	Última actualización	Responsable
3.1	21/04/2023	Marcelo Gallardo
Nombre: Diseño de pruebas.		
Descripción: Análisis, diseño y desarrollo de las pruebas unitarias.		
Criterio de aceptación: Las pruebas unitarias comprenden todos los módulos del sistema y se cubren todas las posibilidades de prueba.		
Entregables: Código de pruebas unitarias y de integración.		

GRAFO SOFTWARE	Plan de gestión del Proyecto	 PANATINISA
-----------------------	-------------------------------------	---


ID #	Última actualización	Responsable
3.2	21/04/2023	Marcelo Gallardo
Nombre: Ejecución de pruebas.		
Descripción: Ejecución de las pruebas unitarias previamente desarrolladas para cada módulo.		
Criterio de aceptación: El módulo debe responder como fue previamente planificado, finalmente es aprobado por el Program Manager Carlos Arano		
Entregables: Informe de pruebas y validación		

ID #	Última actualización	Responsable
5	21/04/202	Carlos Arano
Nombre: Documentación.		
Descripción: Informes desarrollados en las reuniones periódicas desde el inicio del proyecto, donde se indica el estado de avance y podrán ser entregados los módulos..		
Criterio de aceptación: Los datos deben estar corroborados y aprobados por el Project manager Marcos Acuña. Este documento debe resumir los avances del equipo de trabajo y detallar los temas de conversación de la reunión. La aprobación por parte del cliente tiene que ser en no más de 5 días hábiles.		
Entregables:..Estado de avance y Documentación del proyecto		

5.9 PLAN DE GESTIÓN DE CAMBIOS


La Gestión de Cambios se lleva a cabo a partir del siguiente proceso con las actividades que se detallan:

1. Identificación de cambios: Cualquier interesado declarado en este Plan de Proyecto identifica cambios en cualquier aspecto del proyecto.
2. Solicitud de cambio: El interesado que identificó un cambio presenta por escrito o vía correo electrónico al Project Manager (que para este proyecto tiene asignadas las funciones de un Comité de Cambios) una solicitud de cambio utilizando el modelo

GRAFO SOFTWARE	Plan de gestión del Proyecto	 PANATINISA
-----------------------	-------------------------------------	---

provisto por la empresa desarrolladora (consultar con Project Manager de Grafo Software por la plantilla de solicitud de cambios).

3. Evaluación de cambios: Una vez solicitados los cambios el Project Manager evalúa qué impacto tendrían en el alcance, tiempo, costo, calidad y riesgos del proyecto. El PM genera un informe en el que define si el cambio es necesario, la posibilidad de implementación dentro de lo especificado por las restricciones y la línea base del proyecto. La información detallada de qué contiene el informe de evaluación de cambio puede consultarse en los activos de la empresa Grafo Software.
Una vez generado el informe de evaluación de cambios, se envía una copia a los interesados que se ven afectados por los cambios. Se brinda un tiempo acotado de evaluación para que los afectados por el cambio sugieran cualquier modificación de este documento, y de haber sugerencias el Project Manager vuelve a hacer una evaluación con la nueva información. Este proceso, que puede incluir reuniones entre el Project Manager y los afectados por el cambio, se repite hasta llegar a un consenso respecto a qué cambios podrían implementarse y qué impacto tendrían en la línea base, todo lo cual será constatado en distintos informes de evaluación de cambios.
4. Aprobación de cambios: Los cambios del proyecto deben aprobarse antes de ser implementados. La aprobación se basa en el informe de evaluación de cambios final. Se completa al final de ese informe, según la plantilla de la empresa Grafo Software, la sección de aprobación o desaprobación de cambio. Esta sección requiere la firma y aclaración del PM Marcos Acuña y del Representante del Sponsor Rodolfo Jimenez.
5. Implementación de cambios: Si la solicitud de cambio es aprobada, se modificará el plan de proyecto y se actualizarán los documentos relevantes. El equipo de proyecto será informado sobre el cambio y se asignan las responsabilidades para llevar a cabo las tareas relacionadas.
6. Documentación de cambios: Todos los cambios aprobados, así como las decisiones y justificaciones relacionadas, deben documentarse adecuadamente en un registro de cambios que comienzan a formar parte de los activos del proyecto. Esto permite mantener un historial de los cambios realizados en el proyecto y proporciona información valiosa para futuras revisiones y lecciones aprendidas.

GRAFO SOFTWARE	Plan de gestión del Proyecto	 PANATINISA
----------------	------------------------------	--

12. PLAN DE ADQUISICIONES

Ítem	Descripción	Se necesita para la fecha	Estrategia de adquisición

13. APROBACIÓN DEL PLAN

Cargo	Nombre	Firma	Fecha
Representante del Sponsor			
Program Manager			
Project Manager			