

Plan de Gestión de Calidad

Proyecto SevenDe

Versión 1.0

Control de versiones

[illegible]

Índice

Plan de gestión de calidad	4
1. Introducción	4
2. Objetivos de la calidad del proyecto:	4
2.1 Asegurar una experiencia de usuario fluida y sin interrupciones.	4
2.2 Garantizar la precisión de la información cargada en la aplicación:	4
2.3 Proveer soporte técnico para resolver incidencias:	5
2.4 Cumplir con los estándares de accesibilidad web:	5
2.5 Asegurar que el sistema pueda cargar una cantidad de usuarios:	5
3. Responsabilidades de calidad	5
3.1 Equipo de desarrollo:	5
3.2 Equipo de pruebas:	5
3.3 Administración de UNMSM:	6
3.4 Restaurantes y Estudiantes	6
4. Estándares y normas de calidad	6
4.1 Estándares de desarrollo	6
4.2 Estándares de usabilidad	6
4.3 Estándares de desempeño:	6
4.4 Estándares de accesibilidad	6
5. Actividades de Gestión de Calidad:	7
5.1 Planificación de Calidad:	7
6. Herramientas y técnicas	8

Plan de gestión de calidad

1. Introducción

El objetivo de este documento es garantizar la calidad de la aplicación SEVENDE, cumpliendo los estándares de calidad definidos, teniendo en cuenta también la satisfacción de los interesados(estudiantes, restaurantes y administración) promoviendo así una experiencia de usuario óptima.

2. Objetivos de la calidad del proyecto:

Los objetivos planteados dentro de este plan son los siguientes:

2.1 Asegurar una experiencia de usuario fluida y sin interrupciones.

La interfaz de usuario debe ser intuitiva junto con un diseño amigable para que los estudiantes puedan realizar sus reservas en menos de cinco pasos; incluyendo tiempos de respuestas lo suficientemente rápidos con una navegación sin errores críticos

2.2 Garantizar la precisión de la información cargada en la aplicación:

Los restaurantes deben poder actualizar sus datos fácilmente, y la información mostrada debe de reflejar en tiempo real opciones disponibles para así evitar malentendidos y confusiones entre los usuarios

2.3 Proveer soporte técnico para resolver incidencias:

Asegurar que se pueda dar soporte técnico cuando se requiera, ya que es importante mantener la estabilidad del software

2.4 Cumplir con los estándares de accesibilidad web:

La aplicación tiene que ser inclusiva, asegurando que todo tipo de estudiante sea capaz de utilizarla.

2.5 Asegurar que el sistema pueda cargar una cantidad de usuarios:

La plataforma debe estar diseñada para soportar la cantidad de usuarios necesarios a la hora de reservar almuerzos

3. Responsabilidades de calidad

3.1 Equipo de desarrollo:

- Realizar pruebas unitarias y de integración en cada sprint dentro de las etapas de desarrollo
- Garantizar que las funcionalidades cumplan con los requerimientos ya establecidos

3.2 Equipo de pruebas:

- Diseñar y ejecutar pruebas funcionales, de carga como también usabilidad
- Documentar todos los resultados y notificar problemas a los desarrolladores para su pronta solución

3.3 Administración de UNMSM:

- Proveer retroalimentación sobre el impacto de la aplicación si este participa

3.4 Restaurantes y Estudiantes

- Participar en pruebas piloto para verificar que todo este funcionando de manera correcta junto con comentarios sobre el uso

4. Estándares y normas de calidad

4.1 Estándares de desarrollo

Priorizar el tipo de desarrollo ordenado, como Clean Code para que todos los miembros del equipo puedan adaptarse a los avances del grupo.

4.2 Estándares de usabilidad

La interfaz debe ser intuitiva y permitir reservas en menos de cinco Interacción

4.3 Estándares de desempeño:

Tiempos de respuesta del servidor menor a 2 segundos

4.4 Estándares de accesibilidad

Cumplir con las pautas de accesibilidad de WCAG 2.1.
(Web Content Accessibility Guidelines).

5. Actividades de Gestión de Calidad:

5.1 Planificación de Calidad:

- Cada Funcionalidad debe ser aprobada mediante pruebas funcionales, sean automatizadas como con un tester real.
- Estas pruebas deben estar documentadas para poder establecer cambios si son necesarios.
- Se repartirá el trabajo a un miembro que sea capaz de solucionar el error
- Priorizar las pruebas de carga, estas se realizarán antes de las pruebas piloto.

5.2 Aseguramiento de la calidad:

-Revisiones :

- Revisiones regulares de código por pares
- Validación de diseño con estudiantes mediante pruebas de usabilidad
- Realizar auditorías internas de procesos y resultados

5.3 Control de Calidad:

5.3.1 Pruebas:

- Funcionales: Para verificar que cada funcionalidad cumpla con los requisitos
- De Carga: Simulación de 300 usuarios simultáneos para verificar la estabilidad
- De Usabilidad: Evaluaciones con estudiantes universitarios como también con los restaurantes aledaños.

5.3.2 Métricas de calidad:

- Tasas de defectos detectados en cada sprint (<5%).
- Satisfacción del usuario en pruebas piloto(>85%).

6. Herramientas y técnicas

- Pruebas automatizadas: Se usarán herramientas como Bugzilla y Selenium para las pruebas funcionales.

- Se usarán herramientas como New Relic para evaluar el rendimiento usando servidores

-Feedback de usuarios para poder mejorar ciertos puntos que no hemos evaluado, todo esto a través de encuestas y uso de prototipos junto con la muestra del interfaz.

-Tablero de métricas para la visualización en tiempo real de efectos detectados, tiempos de respuesta y tasa de satisfacción.