

Plan de gestión de calidad

Sport maps

| Nombre del Proyecto |  |
| --- | --- |
| Preparado Por | Alexander Palacios |
| Fecha (mm/dd/yyyy) | 10-08-2024 |

| Versión | Fecha (dd/mm/yyyy) | Comentarios |
| --- | --- | --- |
| 1.0 | 25-08-2024 | documento basado en la calidad del proyecto,dando a entender el alcance ,sus expectativas y riesgos asociados |
|  |  |  |

**Plan de Gestión de Calidad del Proyecto**

| 1. Expectativas de la Calidad del Proyecto de acuerdo al cliente |
| --- |
| Dado que el proyecto “sport maps”es una propuesta para resolver una necesidad identificada, entonces dado eso se enfocará en satisfacer los requerimientos esperados por los usuarios finales y los objetivos del equipo de desarrollo, alineando la calidad con el propósito del proyecto.  Experiencia de Usuario y Usabilidad:   * La plataforma web será intuitiva y fácil de usar tanto para deportistas como para administradores, sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados. * La navegación será rápida y fluida, permitiendo a los usuarios encontrar canchas y reservarlas en pocos pasos.   Rendimiento y Disponibilidad:   * El sistema deberá responder con tiempos de carga menores a 10 segundos, especialmente al cargar el mapa interactivo y las reservas disponibles. * La plataforma deberá estar disponible en todo momento, garantizando que los usuarios puedan realizar reservas sin interrupciones.   Seguridad y Protección de Datos:   * Debe garantizarse la confidencialidad y protección de la información personal mediante la encriptación de contraseñas y el uso de protocolos HTTPS. * La autenticación segura sera fundamental para evitar accesos no autorizados tanto en los perfiles de usuario como en la gestión administrativa.   Funcionalidad Completa del Sistema   * Todas las funcionalidades clave van a operar correctamente, incluyendo el registro de usuarios, la búsqueda de canchas, las reservas, los pagos en línea y el historial de reservas. * El sistema enviara notificaciones automáticas para confirmar y recordar las reservas, manteniendo a los usuarios informados.   Escalabilidad y Flexibilidad:   * La plataforma será capaz de adaptarse al crecimiento, permitiendo integrar más centros deportivos sin afectar el rendimiento. * El sistema será lo suficientemente flexible para admitir futuras mejoras, como la implementación de la app móvil en una fase posterior.   Cumplimiento del Cronograma y Alcance:   * El proyecto deberá completarse dentro del tiempo estimado y cumpliendo con el alcance planificado, entregando un sitio web funcional que satisfaga las necesidades inicialmente identificadas. * Cada sprint deberá cumplir con los criterios de aceptación para asegurar que el desarrollo avanza según lo esperado.  | 1. Identificación de los Interesados del Proyecto | | --- | | Equipo de Desarrollo del Proyecto   * Rol: Encargados del desarrollo del sitio web y las funcionalidades esenciales. * Intereses: Cumplir con los objetivos de desarrollo, entregar un producto funcional, y completar el proyecto dentro de los plazos establecidos. * Responsables:   + Alexander Palacios: Gestión del proyecto, documentación y planificación.   + Kevin León y Sebastián Rodríguez: Desarrollo del software, programación y conexión con la base de datos.   Usuarios Finales (Deportistas y Clientes)   * Rol: Futuras personas que utilizarán la plataforma para reservar canchas deportivas. * Intereses:   + Acceder fácilmente a la plataforma para buscar, reservar y pagar canchas.   + Usar una interfaz intuitiva y segura para gestionar sus reservas.   + Recibir confirmaciones y notificaciones oportunamente.   Institución Académica (Duoc UC)   * Rol: Organización que supervisa el proyecto como parte del proceso académico. * Intereses:   + Evaluar el desempeño del equipo de proyecto en la aplicación de los conocimientos adquiridos.   + Garantizar que el proyecto se desarrolle según las directrices del programa académico.   Docentes y Asesores del Proyecto   * Rol: Profesores y tutores que guían y apoyan al equipo durante el desarrollo del proyecto. * Responsable : Gonzalo Alejandro Paredes Recabarren * Intereses:   + Verificar que el proyecto cumpla con los estándares de calidad académica.   + Asegurar que los estudiantes sigan metodologías adecuadas, como Scrum, y que entreguen los productos en cada sprint según lo planificado. |  | 1. Alcance Inicial del Proyecto | | --- | | El proyecto "Sport Map" fue inicialmente concebido para desarrollarse tanto un sitio web como una aplicación móvil, con el objetivo de optimizar el proceso de reserva de canchas deportivas. Esta solución buscaba ofrecer una plataforma integral que facilitara la gestión de las instalaciones deportivas y brindara una experiencia eficiente a los usuarios finales.  Componentes del alcance inicial:   1. Aplicación Móvil:    * Desarrollada para dispositivos Android, permitiendo a los usuarios gestionar sus reservas desde cualquier lugar.    * Funcionalidades planificadas:      + Mapa interactivo con geolocalización.      + Visualización de canchas y horarios disponibles.      + Sistema de reservas y pasarela de pago.      + Registro de usuarios, gestión de perfiles y notificaciones. 2. Sitio Web:    * Interfaz web que replicaría las funcionalidades de la aplicación móvil.    * Orientado tanto a usuarios como a administradores para gestionar reservas y disponibilidad de canchas desde navegadores. 3. Funcionalidades Compartidas (entre app y web):    * Mapa interactivo: Mostrar canchas disponibles cercanas en función de la ubicación del usuario.    * Sistema de reservas y pagos: Permitir a los usuarios seleccionar canchas, horarios, y completar la reserva mediante un pago seguro.    * Notificaciones: Envío de confirmaciones y recordatorios por correo electrónico.    * Gestión administrativa: Administradores podrían actualizar horarios y precios, así como gestionar el historial de reservas.   Metodología inicial: El proyecto seguía la metodología ágil Scrum, con una planificación que incluía sprints específicos tanto para la interfaz web como para la app móvil. La fase de desarrollo fue estimada en 46 días, distribuidos en sprints para cada componente funcional.  Objetivo del alcance inicial: La idea era entregar una solución tecnológica completa, cubriendo las necesidades tanto de los usuarios finales como de los administradores, con opciones de uso desde dispositivos móviles y web.  Alcance Ajustado del Proyecto  Debido a una revisión en los recursos, tiempos y prioridades del proyecto, se decidió ajustar el alcance para concentrar el esfuerzo exclusivamente en la interfaz web. La implementación de la aplicación móvil se pospuso para una segunda fase futura. Este ajuste busca asegurar la entrega de un producto viable y funcional en el plazo establecido, con todas las características esenciales operativas desde la plataforma web.  Componentes del alcance ajustado:   1. Desarrollo del Sitio Web: El sitio web ahora integra todas las funcionalidades planeadas, cubriendo tanto las necesidades de los usuarios finales como las de los administradores.    * Mapa interactivo: Permite a los usuarios ver centros deportivos cercanos en función de su ubicación.    * Visualización de canchas y horarios: Los usuarios pueden consultar la disponibilidad de canchas en tiempo real.    * Sistema de reservas y pagos: Los usuarios seleccionan canchas, reservan y pagan en línea mediante una pasarela segura.    * Registro de usuarios y gestión de perfiles: Los usuarios pueden registrarse, iniciar sesión y gestionar su historial de reservas.    * Gestión administrativa: Los administradores actualizan horarios, precios y disponibilidad desde la plataforma web.    * Notificaciones: Se envían correos electrónicos de confirmación y recordatorios automáticos. 2. Postergación de la Aplicación Móvil:    * La implementación de la app móvil se trasladará a una fase futura, permitiendo que los usuarios accedan inicialmente al servicio a través del sitio web.    * El diseño actual del sistema web considera la posibilidad de integración futura con la app móvil, garantizando escalabilidad sin complicaciones técnicas.   Enfoque del alcance ajustado: El enfoque ahora es entregar una solución completamente operativa mediante la interfaz web, que cubra todos los requisitos esenciales y resuelva la necesidad identificada de forma eficiente. Esta plataforma web garantizará una experiencia sólida para los usuarios desde cualquier navegador, mientras se sientan las bases para la implementación futura de la aplicación móvil. | |

| 1. Línea Base del cronograma |
| --- |
|  |
|  |

| 1. Registro de Riesgos |
| --- |
| Principalmente es importante realizar un análisis de riesgos para poder identificar los riesgos que puede tener este proyecto en base a la renovación tecnológica.   * Fallo en la integración del mapa interactivo. * Errores en la pasarela de pago. * Problemas en la conexión con la base de datos. * Vulnerabilidades de seguridad en datos y contraseñas. * Retrasos en la entrega de sprints o entregables. * Cambios de requerimientos durante el desarrollo. * Falta de coordinación entre los miembros del equipo. * Fallo en las pruebas de usabilidad con usuarios finales. * Incompatibilidad del sitio web con ciertos navegadores. * Problemas con los servidores o proveedores de hosting. * Cambios en las políticas de uso de Google Maps(code)I. * Dificultades en la futura integración de la app móvil. * Obsolescencia tecnológica al momento de desarrollar la app móvil. * Problemas con la precisión de la geolocalización (GPS) * Errores en la sincronización de la disponibilidad en tiempo real * Limitaciones en la escalabilidad del sistema * Problemas en la compatibilidad con navegadores * Dificultades en la gestión de usuarios y permisos * Inconsistencias en la integridad de los datos |

| 1. KPI Iniciales de Proyecto (Métricas de Calidad) |
| --- |
| * Tasa de disponibilidad del sistema:   + Meta: ≥ 99.5% de disponibilidad durante el desarrollo y pruebas. * Tiempo de respuesta del sistema:   + Meta: Carga completa del mapa interactivo en ≤ 10 segundos. * Índice de completitud de funcionalidad:   + Meta: 100% de las funcionalidades clave entregadas según el backlog (mapa, reservas, pagos, gestión de usuarios). * Porcentaje de cumplimiento del cronograma:   + Meta: ≥ 90% de las tareas completadas dentro del tiempo estimado por sprint. * Tasa de errores críticos detectados:   + Meta: ≤ 5 errores críticos identificados durante las pruebas funcionales. * Nivel de satisfacción del usuario en pruebas de usabilidad:   + Meta: ≥ 85% de los usuarios de prueba consideran el sitio web fácil de usar. * Porcentaje de pruebas exitosas en pasarela de pago:   + Meta: ≥ 98% de los pagos procesados sin fallos. * Tasa de adopción interna del equipo (cumplimiento de Scrum):   + Meta: ≥ 95% de las ceremonias y procesos Scrum ejecutados según lo planificado. * Número de riesgos mitigados a tiempo:   + Meta: Mitigar al menos el 80% de los riesgos identificados antes del cierre del proyecto. * Porcentaje de cambios gestionados exitosamente:   + Meta: ≥ 90% de los cambios aprobados e implementados sin afectar la calidad ni los plazos |