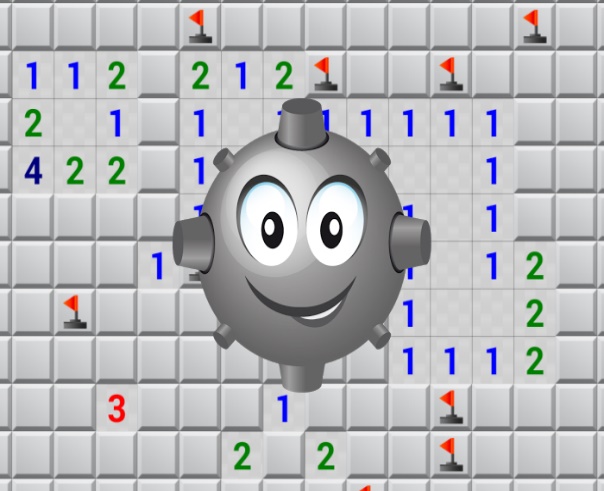


PLAN DE GESTIÓN DE PROYECTO



25/04/2018

Álvaro Segura Manzanares Adina Georgiana Onofrei Carlos Graña Muñoz Jorge García Ranera

Buscaminas

PLAN DE GESTIÓN DE PROYECTO

# Tabla de contenidos

[**Prefacio……………………………………………………………………………………………………………………………….………………….1**](#_Toc511387136)

[**1.Introducción……………………………..………………………………………………………………………………………………………….1**](#_Toc511387137)

[1.1Visión General del proyecto………………………………………………………………………...…………………………………1](#_Toc511387138)

1.2 Productos finales ……………………………………………………………………………………………………………………….1

1.3 Evolución del Plan de Proyecto ………………………………………………………………………………….…………………1

1.4 Documentos de referencia…………………………………………………………………………………………………………….1

1.5 Definiciones y acrónimos………………………………………………………………………………………………..…………….1

**2.Organización del Proyecto………….…………………………………………………………………………………………..……………1**

2.1 Modelo de procesos………..…………………………………………………………………………………………………………....1

2.2 Estructura organizativa……………..…………………………………………………………………………………………………1

2.3 Fronteras e interfaces…..………………………………………………………………………………………………………………1

2.4 Responsabilidades……………………………………..………………………………………………………………………………...1

**3.Proceso de Gestión…………………………………………………………………………………………………………………..…………..1**

3.1 Objetivos y prioridades de gestión………………………………………………………………………………………………...1

3.2 Suposiciones, dependencias y restricciones…………………..………………………………………………………………1

3.3 Gestión de riesgos………………………………………………………………………………………………………………………...1

3.4 Mecanismos de supervisión y control……………………………………………………………………………………………1

3.5 Plan de personal…………………………………………………………………………………………………………………………..1

**4.Proceso Técnico……………………………………………………………………………………………………………………………………1**

4.1 Metodología, técnicas y herramientas……………………………………………………………………………………………1

4.2 Documentación software………………………………………………………………………………………………………………1

4.3 Funciones de apoyo al proyecto…………………………………………………………………………………………………….1

**5.Plan de desarrollo……………………………………………………………………………………………………..…………………………1**

5.1 Paquetes de trabajo……………………………………………………………………………………………………………………...1

5.2 Dependencias………………………………………………………………………………………………………………………………1

5.3 Recursos………………………………………………………………………………………………………………………………………1

5.4 Presupuesto…………………………………………………………………………………………………………………………………1

5.5 Calendario……………………………………………………………………………………………………………………………………1

**Índice………………………………………………………………………………………………………………………………………………………1**

**Apéndices………………………………………………………………………………………………………………………………………………..1**

# Prefacio

# Introducción

## VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

El objetivo de este trabajo consiste en mejorar el juego *Buscaminas* a partir de un código ya proporcionado. En un primer lugar se ha verificado el código y posteriormente se ha ido añadiendo las especificaciones necesarias para hacer una versión mejorada del mismo.

Los hitos principales del proyecto son añadir las diferentes ventanas para el juego o decidir el diseño del mismo. En cuanto a los recursos principales, destacamos NetBeans para realizar el código, así como GitHub para poder compartirlo y facilitar el trabajo en equipo.

## PRODUCTOS FINALES

Como producto final destacamos el juego mejorado, la presentación PowerPoint que se usará un día concreto para poder exponer el trabajo, este Plan de Proyecto y un Plan de Gestión de Configuración del Software.

Su fecha de entrega corresponde al 25 de abril de 2018. Para satisfacer los términos de los acuerdos del proyecto, el producto final debería cumplir con todos los requerimientos del proyecto.

## EVOLUCIÓN DEL PLAN DE PROYECTO

El proyecto se ha llevado a cabo siguiendo las instrucciones facilitadas durante las clases prácticas, así como las indicaciones proporcionadas mediante diferentes archivos PDF.

Lo relacionado con el proceso de planificación y formalización se especifica en los puntos siguientes.

## DOCUMENTOS DE REFERENCIA

Los documentos consultados han sido:

* Norma IEE 1058.1-1977 para la planificación de gestión de proyectos software
  + Número de informe:
  + Autor:
  + Organización que lo ha publicado:
* Gestión y dirección de proyectos software
  + Autor: Sin identificar
  + Organización que lo ha publicado: Universidad Rey Juan Carlos en el aula virtual

## DEFINICIONES Y ACRÓNIMOS

Se tiene que ir añadiendo según se vaya usando.

# Organización del proyecto

## MODELO DE PROCESOS

Se ha ido estableciendo a lo largo del proyecto una seria de relaciones entre las actividades principales del proceso. Se ha dividido en actividades el conjunto total del proyecto con el fin de poder establecer las relaciones entre ellas, ya que no se puede empezar una actividad hasta que no haya finalizado otra.

Por lo tanto, unas actividades serán dependientes de otras, es decir, no se puede empezar otra actividad hasta que no se haya finalizado la otra, ya que una depende de la otra (*en nuestro caso, la validación del códgo no puede empezar hasta que no se haya terminado de verificar el código*).

Por otra parte, las 3 actividades principales del proyecto, a su vez se dividen en más tareas para tener una mejor percepción del tiempo que se dedicará a cada actividad.

De esta forma, el proyecto se divide en:

1. **Verificación de código** ( dependencias: 2 )

Tiempo total: 1 día

1. **Validación de código** ( dependencías: 3 )

Tiempo total: 1 día

1. **Versión actualizada** (dependencas: 4 )

Tiempo total: 15 días

* 1. Añadir opción para reiniciar el juego 🡪 1 dia
  2. Mostrar cantidad de minas 🡪 1 día
  3. Mostrar tiempo de partida 🡪 1 día
  4. Niveles de dificultad 🡪 3,2 días
  5. Guardar 10 mejores tiempos de cada dificultad 🡪 1 día
  6. Mostrar 10 mejores tiempos de cada dificultad 🡪 1 día
  7. Añadir un nombre de jugador 🡪 1 día
  8. Dar la opción de guardar el tiempo o no 🡪 1 día
  9. Permitir guardar la partida actual en un fuchero 🡪 3,2 días
  10. Permitir consultar la última partida jugada 🡪 1 día
  11. Permitir recuperar una partida guardada a partir de un fichero 🡪 1 día
  12. Crear un menú que permita acceder a las diferentes opciones del juego 🡪 1 día

1. **Validación de código actualizado** ( dependencias: ninguno )

Tiempo total: 1 día

* 1. Validación del código actualizado 🡪 1 dia
  2. Pruebas del código 🡪 1 día

1. **Puesta en común del proyecto** ( dependencias: 3,4 )

Tiempo total: 1 día

La suma total del tiempo es de: 19 días. (sin tener en cuenta que el número de personas dedicadas al proyecto son 4 y que las actividades se podrán realizar el paralelo)

## ESTRUCTURA ORGANIZATIVA

Para la gestión interna del proyecto se ha usado el diagrama de Gantt con el fin de poder ver la organización de las actividades, ya que las diferentes actividades se llevan a cabo entre uno o varios miembros del grupo.

(meter gantt)

Las actividades a realizar por cada miembro del grupo son:

* Carlos:
* Jorge:
* Alvaro:
* Adina:

## FRONTERAS E INTERFACES ORGANIZATIVAS

La organización encargada del proyecto es un equipo formado por 4 personas. Todo el proyecto se ha hecho a nuestro cargo, siendo la organización cliente todas aquellas personas que utilicen el juego, independientemente de la plataforma (*Windows, Linux, Mac...)* que tengan en sus terminales. No contamos con ninguna organización subcontrada.

Se ha verificado, por los integrantes del proyecto que el juego funciona adecuandamente para poder cumplir con los requisitos de calidad del producto.

## RESPONSABILIDADES

(METER MÁS AQUI SI NO LLEGAMOS A 30 HOJAS)

Las responsabilidades de cada miembro han sido expuestos en el punto 2.2. El Plan de Proyecto y el plan de Gestión de Configuración del Software han sido responsabilidad de todos los miembros del equipo.

Por lo tanto, podemos resumir el proyecto en 3 grandes actividades:

1. Juego de buscaminas
2. Presentación
3. Documentos

Actividades de las cuales, todos los miembros del equipo han sido responsables.

# Procesos de gestión

## OBJETIVOS Y PRIORIDADES DE GESTIÓN

## SUPOSICIONES, DEPENDENCIAS Y RESTRICCIONES

## GESTIÓN DE RIESGOS

## MECANISMOS DE SUPERVISIÓN Y CONTROL

## PLAN DE PERSONAL

# Proceso Técnico

## METODOLOGÍA, TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS

## DOCUMENTACIÓN SOFTWARE

## FUNCIONES DE APOYO AL PROYECTO

# Plan de desarrollo

## PAQUETES DE TRABAJO

## DEPENDENCIAS

## RECURSOS

## PRESUSPUESTO Y DISTRIBUCIÓN DE RECURSOS

## CALENDARIO

# Índice

# Apéndices