

CMS UNIVALLE
(Gestor de contenidos)

Plan de Proyecto

Álvaro Andrés Salazar Maya
1360450-2702

Universidad del valle
Sede-Buga-2013



1. INTRODUCCIÓN

PROPÓSITO

El propósito del documento Plan de Proyecto es recolectar toda la información necesaria para controlar las actividades y cumplimiento de objetivos del proyecto.

ALCANCE

Este documento describe el plan general que será utilizado en el proyecto de software UNIVALLE-CRM. El detalle de actividades de cada iteración estará plasmado en los documentos pertenecientes a los planes de iteración. La planificación de actividades y el cumplimiento de objetivos estarán basados en las características del producto definidas en la Especificación de Requerimientos de Software (ERS).

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

2.1 DEFINICION DEL PROYECTO

- Proyecto.
Gestor de contenidos UNIVALLE-CSM.
- Objetivo del proyecto.
Simplificar el manejo de la web de la empresa mediante la aplicación de herramientas tecnológicas que apoyen a la gestión de la implementación de dicha web.
- Objetivo del proyecto
El objetivo es desarrollar un producto denominado “UNIVALLE-CRM”, este sistema permitirá de manera ordenada y simple el proceso de actualización y manejo de un sitio web de la sede Guadalajara de Buga.

El sistema debe ser amigable y fácil de interpretar

El sistema deberá contar con diferentes tipos de usuario con el fin de que cada usuario pueda actualizar de manera rápida y fácil el sitio web.

El sistema deberá permitir el acceso/salida de datos para programas de terceros en este caso consiste en generar contenidos para el uso de proyectos anexos de la propia empresa.

2.2 ENTREGABLES DEL PROYECTO Y OBJETIVOS DE CALIDAD

1. Plan de Actividades
2. Diagrama de casos de uso, especificación del requerimiento de software (ERS), diagrama de entidad relación (ERD).
5. Diseño.
6. Implementación.
7. Informe de pruebas de Aceptación.
8. Manual de Usuario.

2.3 DEPENDENCIAS

Contar con el software necesario para el desarrollo del proyecto:

- Sistema operativo.
- Editor de archivos .php (notepad, netbeans... etc)
- Mysql.
- Uml
- Visual paradigm

3. ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO

3.1 Roles y Responsabilidades

Responsable de Sistemas

- Álvaro Andrés Salazar Maya.

Es responsable de la definición del proyecto y de la asignación de recursos al mismo. Da soporte a las tareas de estimación y definición de las actividades contenidas en los planes y realiza la revisión y aprobación de los mismos.

Líder de Proyecto

- Álvaro Andrés Salazar Maya.

Es responsable de la elaboración y seguimiento del plan de proyecto de software así como de la asignación de los recursos y prioridades. Deberá coordinar todas las actividades asociadas al desarrollo del proyecto tales como control de avance, solución de problemas, administración de riesgos, realizar la validación del sistema.

Grupo de Desarrollo

- Álvaro Andrés Salazar Maya.

Es responsable de desarrollar las actividades de acuerdo a las especificaciones aplicables a las mismas.

Analista de Sistemas

- Álvaro Andrés Salazar Maya.

El analista de sistemas recopila los requerimientos del cliente, tanto funcionales como no funcionales, y realiza la definición de los mismos en la Especificación de Requerimientos de Software. La descripción de los requerimientos funcionales se realiza mediante el Modelo de Casos de Uso y la definición del Modelo de Dominio a través de un diagrama de clases.

Programador

- Álvaro Andrés Salazar Maya.

Define y mantiene el código fuente de uno o varios componentes, garantizando que cada componente implementa la funcionalidad correcta. Tiene responsabilidad por la integridad de uno o más subsistemas de implementación y de sus contenidos a lo largo del desarrollo.

Específicamente un programador dentro del equipo del proyecto puede ser designado para realizar las funciones de Integrador de Código, esto es, ser el responsable de recibir los diferentes módulos o componentes desarrollados independientemente por cada programador, integrarlos en un solo sistema y ejecutar las pruebas unitarias para cada módulo o componente integrado. Como integrador, el programador también tendrá la capacidad de ejecutar las actividades de instalación del producto y capacitación del cliente.

Diseñador Grafico

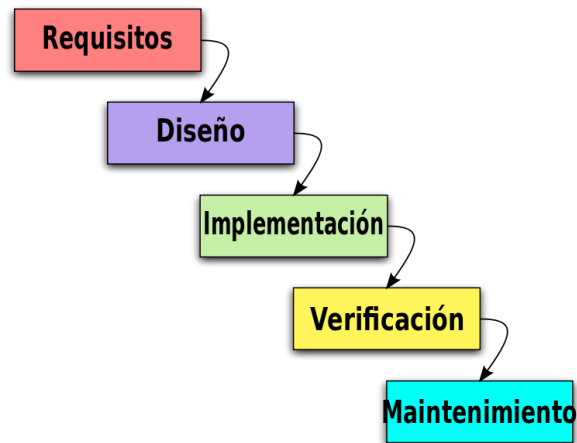
- Álvaro Andrés Salazar Maya.

Es responsable del diseño de la interfaz del sistema y la usabilidad del mismo.

4. MODELO DEL PROYECTO

Modelo seleccionado “cascada”, se seleccionó este modelo porque se ajusta a cada etapa del proyecto.

Las fases de las que se compone el proyecto son:



5. PLANIFICACION DEL PROYECTO

5.1 Estimado de tiempo

Tiempo estimado de desarrollo 16 semanas.

