«SISTRATUR Hualgayoc»

“Plan del Proyecto”

*Versión 3.0*

**«Sistema de Gestión de la Empresa de Transporte y Turismo Hualgayoc»**

**“Plan del Proyecto”**

# **Introducción**

El plan general del proyecto tiene como objetivo definir los hitos y los recursos necesarios para lograr la planeación y cumplir con la visión del proyecto para la materia Informática y así definir el entregable final.

# **Organización del Proyecto**

El manejo efectivo del tiempo cada vez viene tomando mayor importancia en las empresas ya que estas se están encaminando a trabajar bajo el modelo de proyectos. Por tal motivo, es muy importante tener el control y el aprovechamiento del tiempo de sus colaboradores, tener el control de las actividades diarias y conocer el estado de los proyectos.

Actualmente el equipo del proyecto posee experiencia en campos relacionados en el desarrollo de software como: gestión de proyectos, arquitectura de sistemas, desarrollo de aplicaciones web. etc. Por lo tanto el equipo de trabajo se encuentra listo y dispuesto a participar y hacer realidad las actividades que se presenten.

El trabajo se divide en las siguientes Áreas de Contenido:

* ***Líder del Proyecto: Alexander Raúl Cabrera Guevara***

Dirige la planificación del proyecto en colaboración con las partes interesadas y el equipo, coordina las interacciones de los interesados, manteniendo al equipo del proyecto enfocado en los objetivos del mismo.

* ***Analista : Jonathan Villacorta Ramírez, Alexander Raúl Cabrera Guevara***

El analista es el que representa al cliente y el usuario final, se refiere a la obtención de requerimientos de los interesados, por medio de comprender el problema a resolver, capturando y creando las prioridades de los requerimientos.

* ***Arquitecto: Jonathan Villacorta Ramírez, Alexander Raúl Cabrera Guevara***

El arquitecto es el responsable del diseño de arquitectura del software. Tomando las decisiones técnicas claves, las cuales limitaran el conjunto de diseño y la implementación del proyecto.

* ***Desarrollador: Jonathan Villacorta Ramírez Alexander Raúl Cabrera Guevara***

Es quien tiene la responsabilidad del desarrollo de una parte del sistema o el sistema completo dependiendo de la magnitud del mismo, se encarga del diseño ajustándolo a la arquitectura y de la integración para los componentes desarrollados.

* ***Stakeholders: Empresa de Transporte y Turismo Hualgayoc***

Representan al grupo que está interesado en el proyecto, quienes necesariamente deberán de ser satisfechos por el mismo. Este papel lo puede jugar cualquier persona que es afectada por los objetivos del proyecto.

* ***Testeadores: Jonathan Villacorta Ramírez, Alexander Raúl Cabrera Guevara***

Es el responsable de las actividades básicas y de realizar las pruebas, se encarga de la identificación, definición, implementación y conducción de las pruebas necesarias. Así como el ingreso de pruebas y el análisis de resultados.

# **Prácticas y Mediciones del Proyecto**

* La metodología de desarrollo de software propuesta para el proyecto es Open up. Siguiendo los lineamientos de la metodología se deben entregar evidencias de los avances en cada iteración propuesta en el cronograma general por ser iterativa e incremental.
* Los requerimientos serán descritos usando casos de uso con su respectiva especificación.
* Se presentara un documento de arquitectura que tiene como finalidad ser la guía del desarrollo del proyecto, describiendo las relaciones entre las funcionalidades y los demás atributos de calidad del sistema.
* Se realizaran pruebas de las funcionalidades del proyecto. Se hará una entrega de las  evidencias de las pruebas realizadas.

# **Iteraciones y Objetivos del Proyecto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Iteración* | *Productos u Objetivos* | *Hito* |
| I1 | **Presentación del Proyecto :**  Documento Visión.  Plan de Proyecto.  Plan Iteraciones.  Glosario.  Requerimientos | * + Delimitar el alcance y objetivos del proyecto.   + Definir la funcionalidad y capacidades del producto   + Obtener una arquitectura viable.   + Realizar estimaciones iniciales de planificación y costes   + Reducir los riesgos cuanto antes   + Estudio profundo de la funcionalidad y el dominio   + Definición de la básica arquitectura   + Diseño del Sistema   + Construcción del sistema   + Ultimo Producto   + Elaboración de manuales de usuarios e instalaciones. |
| I2 | **Ejecución:**  Documento Visión.  Plan de Proyecto.  Plan Iteraciones.  Requerimientos.  Especificaciones de Casos de Uso.  Documento de Diseño.  Ex Iteración Burndown |
| I3 | **Cambios y Mantenimiento:**  Programación y Desarrollo.  Plan Iteraciones.  Requerimientos.  Especificaciones de Casos de Uso.  Plan de Despliegue. |
| I4 | **Cierre:**  Definición de Herramientas.  Plan de Pruebas.  Preparación de ambientes de desarrollo. |

# **Despliegue**

Para gestionar de los diversos cambios que se realicen sobre los elementos del producto o de una configuración, se utilizara un sistema de control de versiones, en este caso ***GitHub.***

Este sistema de control de versiones proporciona:

* + Mecanismo de almacenamiento de los elementos que deba gestionar (ej. archivos de texto, imágenes, documentación, etc).
  + Posibilidad de realizar cambios sobre los elementos almacenados (ej. modificaciones parciales, añadir, borrar, renombrar o mover elementos).
  + Registro histórico de las acciones realizadas con cada elemento o conjunto de elementos (normalmente pudiendo volver o extraer un estado anterior del producto).

***Recursos Humanos:***

* + Conformado por los dos miembros del equipo de desarrollo que realizan el presente plan de proyecto.
  + El proyecto será supervisado por el ingeniero Alejandro Hugo Pérez.

# **Lecciones Aprendidas**

* + Documentar cada reunión con los Stakeholders.
  + Grabar cada reunión con el Gerente.
  + Seguimiento y feedback con Stakeholders.
  + Análisis de problemas, indicadores, riesgos.
  + Devolución del desempeño a integrantes del equipo de proyecto.
  + Sensibilización a usuarios.