**PLAN DE GESTIÓN DEL PROYECTO**

**Versión 0.1**

|  |
| --- |
| SISTEMA DE COMPRA DE PRODUCTOS EN LINEA |
| BUY IT! |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

**Agosto 2015**

**Antes de imprimir éste documento, asegúrese que es necesario. El medio ambiente está en nuestras manos.**

HISTORIAL DEL DOCUMENTO

**Historial de Versiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| **RELEASE I** | | | |
| 30/08/2015 | 0.1 | Creación del documento de Gestión | José Lachira |

**Historial de Revisiones**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| **RELEASE I** | | | |
|  |  |  |  |

CONTENIDO

[1. INTRODUCCIÓN 4](#_Toc428676240)

[1.1 Propósito 4](#_Toc428676241)

[1.2 Alcance 5](#_Toc428676242)

[2. GESTIÓN DE LA CONFIGURACIÓN 6](#_Toc428676243)

[2.1 Roles y Responsables 6](#_Toc428676244)

[2.2 Entorno y Herramientas 6](#_Toc428676245)

[2.3 Especificación de la Línea Base 6](#_Toc428676246)

[3. FORMATO DE ESTANDARES DE DOCUMENTOS 7](#_Toc428676247)

[3.1 Métodos de Identificación 7](#_Toc428676248)

[3.2 Formato del documento 7](#_Toc428676249)

[3.3 Especificación del control de cambios 8](#_Toc428676250)

[4. CRONOGRAMA DE DESARROLLO 8](#_Toc428676251)

[5. TÉRMINOS Y SIGLARIO 10](#_Toc428676252)

# INTRODUCCIÓN

En el presente documento se desarrollará el Plan de Gestión del proyecto **Buy It!** para el curso de Diseño de Software. Este proyecto tiene como finalidad la elaboración de un “SISTEMA DE COMPRA DE PRODUCTOS EN LINEA” a través de una página web, procuraremos completar toda la fases de desarrollo del proyecto. Asimismo, se busca controlar los artefactos críticos durante el proceso de creación del software (proceso que abarca desde el análisis hasta la culminación del alcance propuesto).

La metodología a emplear para el desarrollo es RUP, con ella crearemos los siguientes documentos:

* Especificaciones de caso de uso.

Los temas a desarrollar más adelante son referentes al mismo plan de gestión, abarca el proposito, alcance y roles asignados por persona; y por otro lado, la definición de los elementos de la configuración y las medidas para un adecuado control (etiquetado y herramientas a usar).

## Propósito

El propósito de este proyecto es lograr contar con adecuado control en la gestión a fin de evitar posibles inconvenientes en el desarrollo del proyecto a nivel de todas las fases. Para ello, a continuación mencionaremos estándares que usaremos a lo largo de todo el proyecto.

## Alcance

El alcance abarca la creación de los siguientes módulos:

* Mantenimiento:
  + Mantenimiento de Usuarios: Brindará la opción al cliente de registrarse en el sitio web con su información personal, con la finalidad de evitar estar digitando sus nuevamente sus datos al momento de realizar cada compra. Para ello, en el proceso de compra el sistema validará si esta logeado, caso contrario, se le solicitara los datos personales. Asimismo, una vez logeado, se implementará una opción al usuario para que pueda modificar su información personal, de esta manera se busca disminuir el ingreso de datos erróneos. Finalmente, el usuario tendrá opción a desactivar su cuenta del sistema.
  + Mantenimiento de Productos: Brindará la opción al Proveedor ya registrado para registrar nuevos productos, actualizar stock, crear un catálogo de productos, etc.
* Ventas:
  + Consultas de productos: Permitirá al usuario realizar consultas mediante por: Nombre, Marca, Tipo. Además, a esas consultas se le puede agregar filtros por precio.
  + Realización de Pedidos: El sistema guarda los datos del comprador. Posteriormente, el usuario seleccionará la cantidad y realizará el pedido.
  + Pagos: Se implementará el pago a contra entrega.
* Reportes:
  + Pagos Pendientes al proveedor: Se generará un reporte de los pagos pendientes a los proveedores.

# GESTIÓN DE LA CONFIGURACIÓN

## Roles y Responsables

Se han designado los siguientes roles para el proyecto:

* Usuario Final: Conoce el funcionamiento del Negocio, este rol será asignado a **José Lachira**.
* Analista Funcional: Coordina con el usuario final para extraer los requerimientos funcionales y los detalla mediante la metodología RUP a través del UML, este rol será asignado a **Ángelo Bernaola**.
* Analista Programador: Se basa en los requerimientos funcionales previos que realizó el analista funcional y los desarrolla en un lenguaje de programación, este rol será asignado a **Ricardo Silva**.
* Analista de Infraestructura: Se enfoca en evaluar los requerimientos no funcionales y la forma de implementar el software, este rol será asignado a **Kevin Sánchez**.
* Jefe de Proyecto: Responsable de dirigir al grupo y coordinar que los trabajos se cumplan en las fechas previstas, este rol será asignado a **Joseph Colonia**.

Cabe destacar que la asignación de roles es solo para representar al responsable, mas no quiere decir que una persona desarrollará todas las actividades a las que corresponde su rol.

## Entorno y Herramientas

**Ya se modifico**

El lenguaje de programación elegido para el desarrollo del proyecto será Ruby, debido a que es un lenguaje de plataforma web más utilizado a nivel internacional, y posee una gran cantidad de herramientas que permite al desarrollador explotar al máximo los recursos que brinda.

El IDE (Integrated Development Environment) elegido para el proyecto es Eclipse, debido a que también es un software libre y soporta el desarrollo en lenguaje PHP.

El DBMS será SQL Server 2008, debido a que también es un software con gran reputación ante cualquier averia o problema y cuenta con el conocimiento de su administración e implementación por parte del desarrollador.

Para el control de versiones se usará GIT, y su repositorio GitHub, de esta manera monitoreará el avance del grupo y sus respectivas tareas.

## Especificación de la Línea Base

Durante el proyecto, solo se creará una línea base y será al finalizar el ejecutable totalmente probado y aprobado por todos los miembros del grupo.

# FORMATO DE ESTANDARES DE DOCUMENTOS

## Métodos de Identificación

Cada documento deberá ser identificado por una etiqueta, la cual es única en todo el proyecto, incluso después de su eliminación, su etiqueta no se deberá volver a usar.

Usaremos dos modelos etiquetados, uno para los documentos y otro para la programación.

El modelo de etiquetado para documentos que proponemos es el siguiente:

falta

[SISTEMA]\_[MODULO]\_[SUB-MODULO]\_[SPRINT]\_[A1]

[SISTEMA] será el nombre del proyecto.

[MODULO] será el módulo en que se está desarrollando según el WBS del Producto.

[SUB-MODULO] será el sub-módulo en que se está desarrollando según el WBS del Producto.

[SPRINT] Número de sprint al que pertenece.

[A1] Dependiendo del documento puede ser:

**MN –** Modelado del negocio

**PBL** – Product BackLog,

**SBL** – Sprint BackLog,

**HU** – Historias de Usuario,

**ER** – Diagrama de entidad relación.

**INT** – Interfaces

**Ejemplo:** SRHH\_Mantenimiento\_Usuario\_1\_PBL

El modelo de etiquetado para la programación será el siguiente:

Falta

## Formato del documento

Tipo de letra: Arial

Tamaño de letra para el párrafo: 10

Espaciado: 1.5

Falta

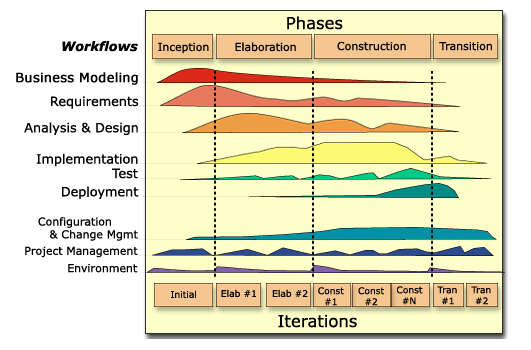
## Especificación del control de cambios

Para el control de cambios usaremos el siguiente flujo.

Falta

# CRONOGRAMA DE DESARROLLO

A continuación se presenta un calendario de las principales tareas del proyecto incluyendo sólo las fases de Inicio y Elaboración. Como se ha comentado, el proceso iterativo e incremental de RUP está caracterizado por la realización en paralelo de todas las disciplinas de desarrollo a lo largo del proyecto, con lo cual la mayoría de los artefactos son generados muy tempranamente en el proyecto pero van desarrollándose en mayor o menor grado de acuerdo a la fase e iteración del proyecto. La siguiente figura ilustra este enfoque, en ella lo ensombrecido marca el énfasis de cada disciplina (workflow) en un momento determinado del desarrollo.



Para este proyecto se ha establecido el siguiente calendario. La fecha de aprobación indica cuándo el artefacto en cuestión tiene un estado de completitud suficiente para someterse a revisión y aprobación, pero esto no quita la posibilidad de su posterior refinamiento y cambios.

falta

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Disciplinas / Artefactos**  **generados o modificados durante la**  **Fase de Elaboración** | **Comienzo** | **Aprobación** |
| **Modelado del Negocio** |  |  |
| Modelo de Casos de Uso del Negocio y Modelo de Objetos del Negocio | Semana 1  14/10 – 20/10 | aprobado |
| **Requisitos** |  |  |
| Glosario | Semana 1  14/10 – 20/10 | aprobado |
| Visión | Semana 2  21/10 – 27/10 | aprobado |
| Modelo de Casos de Uso | Semana 3  28/10 – 3/11 | Semana 5  11/12 – 17/12 |
| Especificación de Casos de Uso | Semana 3  28/10 – 3/11 | Semana 5  11/12 – 17/12 |
| Especificaciones Adicionales | Semana 3  28/10 – 3/11 | Semana 5  11/12 – 17/12 |
| **Análisis / Diseño** |  |  |
| Modelo de Análisis / Diseño | Semana 2  21/10 – 27/10 | Revisar en cada iteración |
| Modelo de Datos | Semana 2  21/10 – 27/10 | Revisar en cada iteración |
| **Implementación** |  |  |
| Prototipos de Interfaces de Usuario | Semana 3  28/10 – 3/11 | Revisar en cada iteración |
| Modelo de Implementación | Semana 3  28/10 – 3/11 | Revisar en cada iteración |
| **Pruebas** |  |  |
| Casos de Pruebas Funcionales | Semana 3  28/10 – 3/11 | Revisar en cada iteración |
| **Despliegue** |  |  |
| Modelo de Despliegue | Semana 3  28/10 – 3/11 | Revisar en cada iteración |
| **Gestión de Cambios y Configuración** | Durante todo el proyecto | |
| **Gestión del proyecto** |  |  |
| Plan de Desarrollo del Software en su versión 2.0 y planes de las Iteraciones | Semana 4  4/11 – 10/11 | Revisar en cada iteración |
| **Ambiente** | Durante todo el proyecto | |

# TÉRMINOS Y SIGLARIO

* *IDE: Integrated Development Environment.*

Ambiente de desarrollo interactivo o Entorno de desarrollo integrado es una [aplicación de software](http://es.wikipedia.org/wiki/Aplicaci%C3%B3n_inform%C3%A1tica), que proporciona servicios integrales para facilitarle al [programador de computadora](http://es.wikipedia.org/wiki/Programador_de_computadora) el [desarrollo de software](http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollo_de_software).

* *DBMS: Database Management System*

Existen [programas](http://es.wikipedia.org/wiki/Programa_inform%C3%A1tico) denominados [sistemas gestores de bases de datos](http://es.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_gesti%C3%B3n_de_bases_de_datos), abreviado DBMS, que permiten almacenar y posteriormente acceder a los datos de forma rápida y estructurada.

* *GIT:*

Git es un software de control de versiones diseñado por Linus Torvalds, pensando en la eficiencia y la confiabilidad del mantenimiento de versiones de aplicaciones cuando estas tienen un gran número de archivos de código fuente.