|  |
| --- |
|  |

Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: Couch Inn

Revisión

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Abril de 2016 |

.

Ficha del documento

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Revisión** | **Autor** | **Verificado** |
| 23/4/2016 |  | Pablo Gomez, Brian Cespedes, Augusto Fortes |  |

Documento validado por las partes en fecha:

|  |  |
| --- | --- |
| Por el cliente | Por la empresa suministradora |
|  |  |
| Aclaración Marcelo Bufartanelo | Aclaración BGP |

1. Introducción
   1. Resumen del Proyecto
      1. Propósito, alcance y objetivos.

El proyecto consiste en desarrollar un sistema que maneje todo tipo de hospedajes en distintos puntos de Argentina, conectando viajeros de todo el mundo, con los diversos hospedajes gratuitos en el país.

El objetivo del proyecto es realizar el producto de software con todas sus funcionalidades solicitadas dentro del tiempo y presupuesto estimado.

El propósito de este documento consiste en realizar una planificación de gestión del proyecto, que incluye el calendario, el presupuesto, el esfuerzo invertido en cada funcionalidad, entre otras cosas, para administrar los requerimientos y cumplir con la fecha de entrega del producto pactada con el cliente.

* + 1. Supuestos y restricciones

El proyecto se basará en una metodología de trabajo llamada Scrum, el cual consta de un tipo de desarrollo iterarivo e incremental, logrando así que no haya única fecha de entrega.

Se realizarán tres Sprints de tres semanas cada uno, en el cual al finalizar cada uno habrá una demostración al cliente de la funciones realizadas durante el Sprint.

* Sprint 1: se realizará desde el 16 de mayo hasta el 4 de junio siendo la demostración este último.
* Sprint 2: se realizará desde el 6 de junio hasta el 25 de junio siendo la demostración este último.

Sprint 3: se realizará desde el 27 de junio hasta el 16 de julio siendo la demostración este último

* + 1. Entregables del proyecto
* El 4 de abril se entregará el documento de especificación de requerimientos y las entrevistas realizdas al cliente.
* El 18 de abril se entregará la pila del producto con el diagrama de entidad relación del sistema.
* El 2 de mayo se entregará el plan de gestión del proyecto.
* El 16 de mayo se entregará el anexo de administración del tratamiento de riesgos junto con el documento de diseño de interfaces.
* El 4 de junio se entregará y presentará la demo 1.
* El 25 de junio se entregará y presentará la demo 2.
* El 16 de julio se entregará y presentará la demo 3.
  + 1. Calendario y resumen del presupuesto

*Tiempo de desarrollo, junto con el presupuesto total.*

1. Documentos referenciados

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Referencia** | **Titulo** | **Fecha** | **Autor** |
| 1 | Entrevista 1 | 17/03/16 | Céspedes, Gomez Arturi |
| 2 | Entrevista 2 | 31/03/16 | Céspedes, Fortes, Gomez Arturi |
| 3 | Cuestionario | 31/03/16 | Céspedes, Fortes, Gomez Arturi |
| 4 | SRS | 03/04/16 | Céspedes, Fortes, Gomez Arturi |

1. Definiciones y acrónimos

* CSS: es un lenguaje usado para definir y crear la presentación de un documento estructurado escrito en HTML. El objetivo de este lenguaje es separar la estructura de un documento de su presentación.
* Framework: Es una estructura conceptual y tecnológica de soporte definido, normalmente con artefactos o módulos de software concretos, que sirve de base para la organización y desarrollo de software.
* HTML: lenguaje de marcado para la elaboración de páginas Web. Es un estándar que en sus diferentes versiones define una estructura básica y un código para la definición del contenido de una página web.
* JavaScript: Es un lenguaje de programación interpretado del lado del cliente que se utiliza para crear páginas web dinámicas.
* MySQL: Sistema de administración de bases de datos para bases de datos relacionales. En una base de datos relacional, los datos se organizan en tablas, estas tablas pueden relacionarse entre sí a través de las relaciones establecidas. Cada tabla se compone de registros los cuales a su vez se componen de campos.
* PHP: lenguaje de programación de uso general de código abierto y del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico. El código es interpretado por un servidor web con un módulo de procesador de PHP que genera la página web resultante.
* Scrum: metodología ágil en la cual se aplican un conjunto de mejores prácticas para trabajar en equipo y obtener el mejor resultado posible de un proyecto. En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del resultado final del proyecto, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto.
* Servidor Web: programa que se ejecuta continuamente en una computadora, manteniéndose a la espera de peticiones de ejecución que le hará un cliente o un usuario de Internet. Los usuarios solicitan páginas web a través de un navegador web y el servidor web debe proporcionarle al navegador el sitio web solicitado.
* Sprint: un Sprint es el período de tiempo durante el que se desarrolla un incremento de funcionalidad del proyecto. Un sprint posee varias etapas entre las que se encuentran la planificación del sprint, ejecución del sprint e inspección y adaptación del sprint.

1. Organización del proyecto
   1. Interfaces externas

Al utilizar la metodología Scrum todos los miembros del equipo interactúan con el cliente. Los miembros son Marcelo Bufartanelo, Nicolás Marracino, Pablo Gomez Arturi, Augusto Fortes y Brian Céspedes.

* 1. Estructura interna

Al seguir la metodología ágil Scrum. La estructura interna de la organización será descentralizada y democrática. Si bien existe una persona que se encarga de que todas las tareas incluidas en la planificación del proyecto se realicen en tiempo y forma (Scrum Master), las decisiones de desarrollo serán tomadas según la opinión de todo el equipo. El Scrum Master irá cambiando a medida que pasen las etapas de desarrollo del proyecto.

* 1. Roles y responsabilidades
* Cliente: Conoce y marca las prioridades del proyecto. Se encarga de exigir que el equipo de desarrollo trabaje de forma correcta en cuanto al cumplimiento de entrega de las funcionalidades en tiempo y forma.
* Scrum Master: Su trabajo es el de guiar las reuniones y ayudar al equipo ante cualquier inconveniente que se produzca.
* Scrum Team: Son las personas que se encargan de implementar las funcionalidades elegidas por el Product Owner. En este proyecto, el Scrum Master también implementará las funcionalidades junto con el Scrum Team.

1. Planes de administración del proceso
   1. Plan inicial
      1. Plan del personal

Los encargados del desarrollo y codificación de la página Web serán Gomez Arturi, Fortes y Céspedes. Durante los tres sprint, el equipo no cambiará. Solo cambiará el rol de Scrum Master el cual se designará uno de los integrantes del desarrollo en cada sprint

* + 1. Plan de adquisición de recursos

Los desarrolladores ya disponen de los recursos hardware y software a utilizar para la realización del sistema Couch inn. Solo se deberá contratar el servidor web que alojará el sistema.

* + 1. Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Los integrantes del equipo de desarrollo serán capacitados con los lenguajes de programación que utilizarán para el diseño web y consultas e interacción con la Base de Datos, como HTML, CSS, JavaScript, PHP y MySQL

* 1. Plan de trabajo
     1. Principales actividades del proyecto

*Se especifican las actividades, detallando cada tarea, si es apropiado.*

*Las principales actividades a realizar en el proyecto, comprenden los procesos que son necesarios desde :*

*-Adquirir la documentación necesaria para llevar a cabo el proyecto (Entrevistas con el cliente, cuestionarios, etc…) .*

*-La elicitación de requerimientos, para conocer las funciones necesarias para el cliente.*

*-El diseño de la Base De Datos que permitirá la comunicación del sitio con el servidor, para poder implementar las distintas funcionalidad solicitadas.*

*-El diseño y desarrollo final del sitio web, que abarcara todo lo pactado previamente desde cuestiones de diseño de interfaz hasta funcionales.*

* + 1. Asignación de esfuerzo

*Asignación de recursos y esfuerzo, expresado en horas, para cada actividad del punto 5.2.1*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Actividad** | **Cantidad** | **Esfuerzo (hs)**  **Unitario** | **Esfuerzo (hs)**  **Subtotal** |
| *Documentación* |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Actividad** | **Cantidad** | **Esfuerzo (hs)**  **Unitario** | **Esfuerzo (hs)**  **Subtotal** |
| *Elicitacion de requerimientos* |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Actividad** | **Cantidad** | **Esfuerzo (hs)**  **Unitario** | **Esfuerzo (hs)**  **Subtotal** |
| *Desarrollo* |  |  |  |

* + 1. Asignación de presupuesto

*Presupuesto total del proyecto*

*A continuación se detallan distintos gastos que fueron necesarios para realizar el proyecto:*

*- Suscripción a Pivotal Tracker: $350*

*- 1 año de Hosting: $1.000*

*- Tercerización de diseño del sitio: $15.000*

*- Servicio de desarrollo “BAP”: $50.000*

* 1. Plan de control
     1. Plan de control de requerimientos

No aplica.

* + 1. Plan de control de calendario

No aplica.

* + 1. Plan de control de presupuesto

No aplica.

* + 1. Plan de control de calidad

No aplica.

* + 1. Plan de informe

No aplica.

* + 1. Plan de recolección de métricas

No aplica.

* 1. Plan de administración de riesgos

Quedará pendiente para una entrega posterior

* 1. Plan de liberación de proyecto

*Acciones que se deben tomar una vez que el proyecto esté terminado.*

*Cuando el proyecto sea finalizado, nuestra empresa se encargara de llevar a cabo todas las tareas para que el mismo quede listo para ser utilizado, estas comprenden:*

*- Cargar en la Base de Datos toda la información necesaria que se debe hacer por primera y única vez, como “usuarios administradores”.*

*- Mostrarle a los clientes el sitio funcionando y despejarles posibles dudas sobre el funcionamiento y uso del mismo.*

*- Corregir errores que puedan encontrarse en un periodo de tiempo futuro.*

*- Realizar mantenimiento del software para que este permanezca competente en el mercado a lo largo del tiempo.*

*-Realizar cambios en los requerimientos si el cliente así lo desea.*

*-Realizar cambios de seguridad del sitio para mantener su fiabilidad.*

1. Planes de procesos técnicos
   1. Modelo de proceso

*Descripción detallada del modelo del ciclo de vida que se usará en el proyecto.*

*El modelo de proceso que se utilizó en el desarrollo del producto fue un modelo tipo cascada, comprendiendo las actividades de análisis de requerimientos, diseño, codificación, pruebas, verificación y mantenimiento.*

*Con este modelo se irán desarrollando distintos prototipos del proyecto, hasta llegar al proyecto final.*

* 1. Métodos, herramientas y técnicas

*Metodologías de desarrollo y lenguajes de programación que se usarán en el proyecto*

*La metodologia de desarrollo seleccionada por BAP para el proyecto corriente será la metodología SCRUM. Considerando que, ademas del equipo de desarrollo se incluye al /los cliente/s en el proyecto, que éstos pueden realizar cambios en los requerimientos mientras se esta llevando a cabo el desarrollo y se realizara mediante Sprints de dos semanas.*

*El lenguaje seleccionado para el proyecto fue PHP, con uso de HTML, CSS consultas SQL, y validación de datos mediante JavaScript.*

* 1. Plan de infraestructura

*Aspectos técnicos y de infraestructura que se necesitan para llevar a cabo el proyecto.*

* 1. Plan de aceptación del producto

*Se describen los criterios de niveles acordados con el cliente para asegurar que el producto pase los test de aceptación.*

1. Plan de procesos de apoyo
   1. Plan de administración de configuración *.*

No aplica.

* 1. Plan de pruebas

No aplica.

* 1. Plan de documentación
* Entrevista 1
* Entrevista 2
* Cuestionario
* SRS: Documento de especificación de requerimientos
* Diseño de datos
* Pila del producto
* PGP: Plan de gestión del proyecto
* Plan de Administración de riesgos
* Diseño de interfaz
  1. Plan de aseguramiento de calidad

No aplica.

* 1. Plan de revisiones y auditorías

No aplica.

* 1. Plan de resolución de problemas

No aplica.

* 1. Plan de administración de terceros

No aplica.

* 1. Plan de mejoras en el proceso

No aplica.

1. Planes adicionales

*Se describen los planes que no fueron definidos en las secciones anteriores como planes de seguridad, planes de backups, planes de conversión de información, planes de instalación y el plan de mantenimiento al proyecto de software posterior a su entrega.*