|  |
| --- |
|  |

Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto:

Revisión

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

**Instrucciones para el uso de este formato**

Este formato es una plantilla tipo para documentos de requisitos del software.

Está basado y es conforme con el estándar IEEE Std 1058-1998.

Las secciones que no se consideren aplicables al sistema descrito podrán de forma justificada indicarse como no aplicables (NA).

Notas:

Los textos en color azul son indicaciones que deben eliminarse y, en su caso, sustituirse por los contenidos descritos en cada apartado.

.

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 | Aclaración |

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 2: 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

* Bootstrap: es un framework HTML, CSS y JavaScript utilizado para facilitar y hacer más rápido el desarrollo de páginas web.
* 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.

* 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

*Cantidad y tipos del personal requerido. Duración para la cual son necesarios.*

* + 1. Plan de adquisición de recursos

*Forma de adquirir los recursos necesarios para llevar adelante el proyecto, incluyendo hardware, software, contratos de servicio y servicios administrativos.*

* + 1. Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

*Plan de entrenamiento necesario para terminar con éxito el proyecto.*

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

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

* + 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** |
|  |  |  |  |

* + 1. Asignación de presupuesto

*Presupuesto total del proyecto*

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

*Se detallan los mecanismos de control de cambios de requerimientos*

* + 1. Plan de control de calendario

*Mecanismos de control del cumplimiento del calendario y sus posibles correcciones en caso de retrazo.*

* + 1. Plan de control de presupuesto

*Se detallan mecanismos de control del presupuesto asignado a las tareas y sus posibles correcciones en caso de exceso de gastos.*

* + 1. Plan de control de calidad

*Se detallan los procesos que se utilizan para asegurar la calidad del producto.*

* + 1. Plan de informe

*Se detallan los mecanismos para informar el control de los requerimientos, calendario, presupuesto y calidad.*

* + 1. Plan de recolección de métricas

*Se detallan las Métricas a recolectar*

* 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.*

1. Planes de procesos técnicos
   1. Modelo de proceso

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

* 1. Métodos, herramientas y técnicas

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

* 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

*Se describe la administración de los componentes de la gestión de la configuración.*

* 1. Plan de pruebas

*Se describen los planes de prueba que se utilizan a lo largo del desarrollo.*

* 1. Plan de documentación

*Se describen todos los documentos (entregables e internos) que forman parte del proyecto.*

* 1. Plan de aseguramiento de calidad

*Se describen todos los aspectos de aseguramiento de calidad, incluyendo pruebas, estándares y revisiones.*

* 1. Plan de revisiones y auditorías

*Se describe como se realizarán las revisiones y auditorias.*

* 1. Plan de resolución de problemas

*Se describen los pasos a seguir para la resolución de los problemas que ocurran a lo largo del desarrollo.*

* 1. Plan de administración de terceros

*Se describe como se seleccionaran y administraran las empresas contratadas en caso que algún producto del proyecto sea realizado por otra empresa.*

* 1. Plan de mejoras en el proceso

*Se describen las estrategias de mejoras de procesos que se utilizarán en el proyecto.*

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.*