



Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: Subastayar
Revisión 1.0


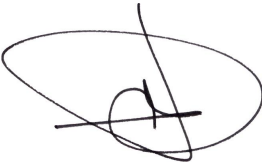


05/2015

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
04/2015	1.0	G3	

Documento validado por las partes en fecha: 05/2015

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Aclaración: Jose Maria Lucero	Aclaración: Camila Bignone

1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.1.1

Propósito, alcance y objetivos.

El propósito del producto será administrar subastas mediante una aplicación web. Conteniendo información de las subastas, usuarios y ofertas. El objetivo principal será el de informatizar y facilitar la operación de subastar un producto, al encontrarse el sistema en internet disponible para el público en general se tiene la posibilidad de captar nuevos clientes. El alcance previsto por el proyecto se limitará a la gestión de usuarios, subastas, comentarios, ofertas, generación de estadísticas.

1.1.2

Supuestos y restricciones

- Se utilizará php como lenguaje de programación
- Se utilizará la metodología de desarrollo Scrum.
- Se debe respetar la paleta de colores del blog anterior.
- Se debe utilizar el logo de la empresa.
- Los pagos deben realizarse mediante tarjeta de crédito.
- Este proyecto estará sujeto a un tiempo de desarrollo estimado al de la práctica.
- Es necesario para el funcionamiento del sistema tener conexión a Internet y un navegador web instalado (Explorer, Chrome, Mozilla, etc.)
- El sistema requiere el uso de un servidor externo (web hosting)
- El sistema requiere el uso de servidor de datos MySQL server, para la persistencia de
- los datos de productos y usuarios.
- No hay límite de presupuesto para realizar el sistema que deberá ser entregado el día 18/07/2015

1.1.3

Entregables del proyecto

06/06 Demo Sprint 1
27/06 Demo Sprint 2
18/07 Demo Sprint 3

1.1.4

Calendario y resumen del presupuesto

Tiempo de desarrollo:

Comienzo: 18/05/2015

Fin: 18/07/2015

Horas estimadas de desarrollo: 810Hs.

Presupuesto Total: **\$43660**

Este presupuesto no contempla imprevistos o gastos adicionales no contemplados en el presente documento.

2 Documentos referenciados

Referencia	Titulo	Fecha	Autor
1.0	Entrevista	03/2015	G3
2.0	Entrevista	03/2015	G3
1.0	Cuestionario	03/2015	G3
1.1	Std- 830	04/2015	G3

3 Definiciones y acrónimos

Testers: Persona que se encarga de probar las funcionalidades del sistem.

DevOps: es un acrónimo inglés de *development* (desarrollo) y *operations* (operaciones).

4 Organización del proyecto

4.1 Interfaces externas

El equipo de desarrolladores se organizará utilizando la metodología Scrum.

Miembros del equipo:

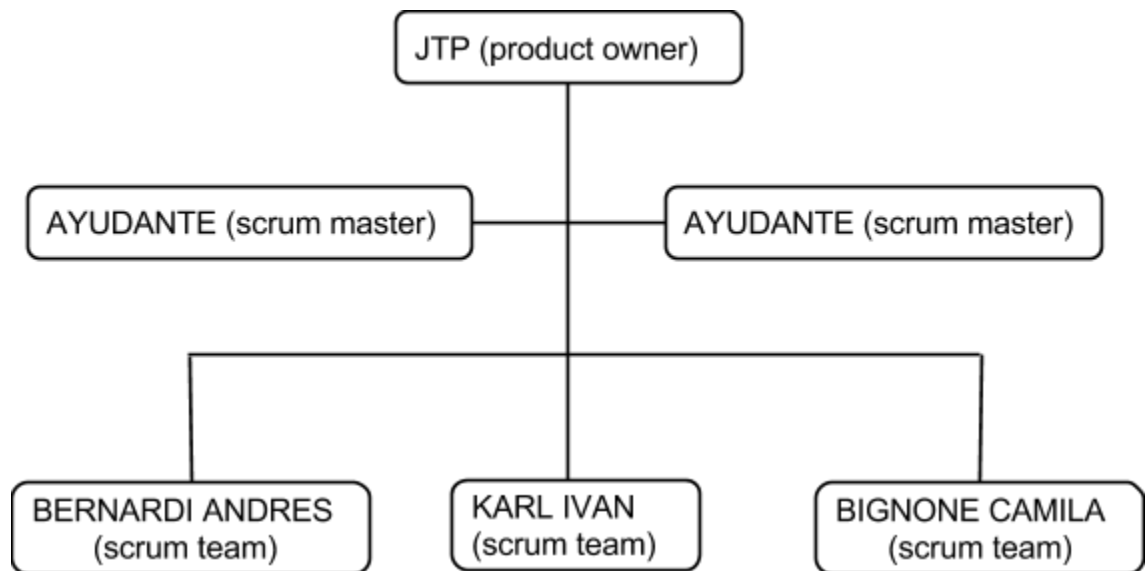
Bernardi Andres.

Bignone Camila.

Karl Ivan.

4.2 Estructura interna

Internamente nos organizamos con una estructura descentralizada controlada que cuenta con un jefe definido que coordina tareas específicas y jefes secundarios con responsabilidades sobre subtareas. La resolución de problemas es una actividad del grupo, la comunicación es horizontal y vertical.



4.3 Roles y responsabilidades

Product Owner

El Dueño de Producto es la única persona autorizada para decidir sobre cuáles funcionalidades y características funcionales tendrá el producto. Es quien representa al cliente, usuarios del software y todas aquellas partes interesadas en el producto.

El Scrum Master

El Scrum Master es el alma mater de Scrum. Un error frecuente es llamarlo "líder", puesto que el Scrum Master no es un líder típico, sino que es un auténtico Servidor neutral, que será el encargado de fomentar e instruir sobre los principios ágiles de Scrum.

El Scrum Team

El Scrum Team (o simplemente "equipo"), es el equipo de desarrolladores multidisciplinario, integrado por programadores, diseñadores, arquitectos, testers y demás, que en forma auto-organizada, será los encargados de desarrollar el producto.

5 Planes de administración del proceso

5.1 Plan inicial

5.1.1 Plan del personal

Cargo	Apellido y nombre	Días/Semana	Horas
Desarrollador	Bernardi Andres Bignone Camila Karl Ivan	5	6
Tester	Bernardi Andres Bignone Camila Karl Ivan	2	3
Entrevistador	Bernardi Andres Bignone Camila Karl Ivan	1	1/2

5.1.2 Plan de adquisición de recursos

Recurso	Modo de adquisición	Cantidad	Tiempo	Precio unidad	Precio total
MySQL	Descarga libre	1	-	\$0	\$0
PHP	Descarga libre	1	-	\$0	\$0
Servidor Web nginx	Descarga libre	1	-	\$0	\$0
Web Hosting	Compra	12	meses	\$100	\$1200
Registro de Dominio	Compra	1	año	\$160	\$160

5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

El personal disponible o contratado cuenta con la capacitación necesaria para llevar adelante el proyecto.

5.2 Plan de trabajo

5.2.1

Principales actividades del proyecto

- Análisis de requisitos.
- Diseño del Sistema.
- Diseño del Programa.
- Codificación.
- Pruebas.
- Testing
- Mantenimiento.

5.2.2

Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
Análisis de requisitos	3	30	90
Diseño del sistema	3	30	90
Diseño del Programa	3	30	90
Codificación	3	120	360

Pruebas	3	30	90
Testing	3	30	90
		TOTAL	810

5.2.3

Asignación de presupuesto

Las horas hombre que se dedicaran al proyecto será de 810Hs. y el presupuesto total será de \$43660, el cual cubre las horas dedicadas al proyecto.

*Costo del desarrollo por hora = \$50 * 810 = \$40500*

Total de viáticos= 600

Gastos Administrativos = 1200

Adquisición de recursos = 1360

5.3 Plan de control

5.3.1

Plan de control de requerimientos

(N/A)

5.3.2

Plan de control de calendario

(N/A)

5.3.3

Plan de control de presupuesto

(N/A)

5.3.4

Plan de control de calidad

(N/A)

5.3.5

Plan de informe

(N/A)

5.3.6

Plan de recolección de métricas

(N/A)

5.4 Plan de administración de riesgos

Aplica en futura entrega

5.5 Plan de liberación de proyecto

Se instalará la aplicación en el servicio de hosting contratado, creando e hidratando la base de datos con los datos provistos por los clientes.

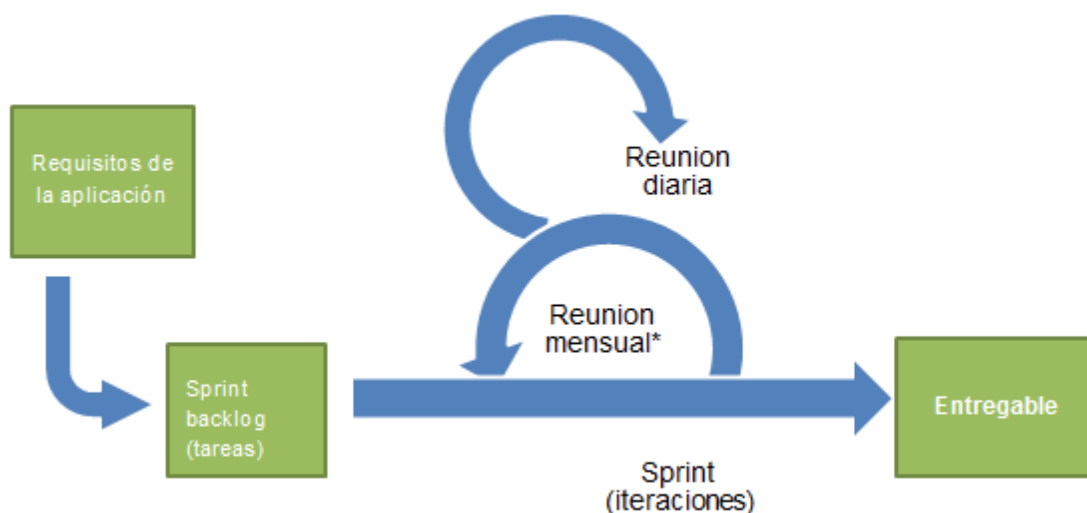
Se habilitarán los registros y/o servicios necesarios para que la aplicación sea accesible desde internet mediante el dominio registrado.

6 Planes de procesos técnicos

6.1 Modelo de proceso

Scrum es un proceso en el que se aplican de manera regular un conjunto de buenas prácticas para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto. Estas prácticas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos.

En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto. Por ello, Scrum está especialmente indicado para proyectos en entornos complejos, donde se necesita obtener resultados pronto, donde los requisitos son cambiantes o poco definidos, donde la innovación, la competitividad, la flexibilidad y la productividad son fundamentales.



6.2 Métodos, herramientas y técnicas

Se desarrollará con el lenguaje de programación PHP y el entorno de desarrollo Laravel 5.0. El sistema se alojara en un servidor web Nginx (web hosting) y se comunicará con un motor de bases de datos MySQL.

Se utilizará Github para el control de versiones del proyecto y Pivotal Tracker para escribir las historias de usuario.

6.3 Plan de infraestructura

Los miembros del equipo ya cuentan con todas las herramientas a nivel hardware para llevar a cabo el proyecto.

Para el uso del sistema de subasta web Bestnid se debe contar con conexión a internet (la cual no será proporcionada, ni es responsabilidad de G3). El sistema podrá ser accedido y utilizado desde cualquier equipo conectado a internet sin importar el sistema operativo que utilice mientras cuente con un navegador web.

6.4 Plan de aceptación del producto

Una vez finalizado el producto pasará por una serie de pruebas que verifiquen el correcto funcionamiento del mismo, es decir, que cumpla con los requisitos acordados por el cliente. La metodología Scrum garantiza la entrega del producto (con las demos).

7 Plan de procesos de apoyo

7.1 Plan de administración de configuración

(N/A)

7.2 Plan de pruebas

(N/A)

7.3 Plan de documentación

- *Entrevistas*
- *Cuestionario*
- *STD- 830*
- *Pila de Producto*
- *DER*

7.4 Plan de aseguramiento de calidad

(N/A)

7.5 Plan de revisiones y auditorías

(N/A)

7.6 Plan de resolución de problemas

(N/A)

7.7 Plan de administración de terceros

(N/A).

7.8 Plan de mejoras en el proceso

(N/A)

8 Planes adicionales

- Plan de instalación:
Una vez finalizado el desarrollo del sistema, el equipo de DevOps de G3 se encargará de la instalación y puesta en producción del sistema, y de todos los componentes necesarios para el correcto funcionamiento del mismo, sean: motor de base de datos MySQL, servidor Web, etc.
- Plan de mantenimiento:
G3 ofrece un periodo de 3 meses de garantía, en los cuales se brindará un soporte técnico gratuito del sistema Bestnid.