

Plan del Proyecto

Proyecto: **Herramienta tecnológica para el hallazgo de objetos perdidos dentro de la Universidad Tecnológica de Pereira.**

Revisión: 0.0

03 de agosto del 2017

Tabla de Contenido

1. Equipo de Trabajo	4
2. Objetivo del Proyecto.....	4
3. Descripción detallada del Producto	4
4. Pila del Producto	4
5. Programación de Sprint.....	5
6. Entregables por etapas del proyecto	5
7. Cronograma	5
7.1. Listado de Posibles Actividades:	6
8. Recursos	6
9. Aseguramiento de la Calidad del Producto	6
10. Gestión de Riesgos	8

1. Equipo de Trabajo

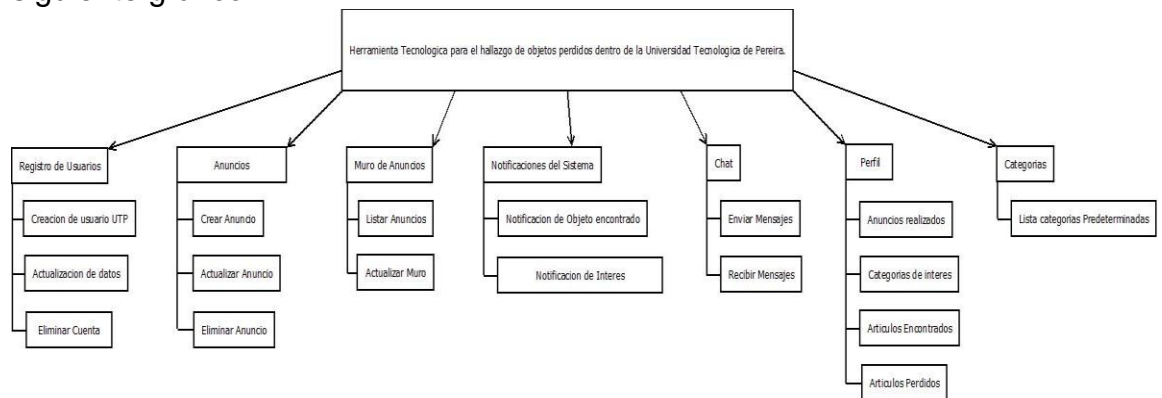
Juan Pablo Campos Garzón
Daniel Becerra Ocampo

2. Objetivo del Proyecto

Desarrollo de aplicación web para el hallazgo de objetos perdidos dentro de la Universidad Tecnológica de Pereira.

3. Descripción detallada del Producto

La herramienta tecnológica para el hallazgo de objetos perdidos dentro de la Universidad Tecnológica de Pereira permite registrar usuarios pertenecientes al campus, publicar anuncios, recibir notificaciones, dejar y recibir mensajes con respecto a artículos perdidos dentro del campus, como lo muestra en el siguiente gráfico.



4. Pila del Producto

ID	DESCRIPCION	PRIORIDAD	ESFUERZO(horas)	No. SPRINT	MODULO	ESTADO
1	Registro de Usuarios	Muy Alta		1	NA	Finalizado
2	Perfil de Usuarios	Media		1	NA	Finalizado
3	Verificación de Ingreso	Muy Alta		1	NA	Finalizado
4	Crear Categorías	Baja		2	NA	Finalizado
5	Publicación de Anuncios	Muy Alta		2	NA	Finalizado
6	Listar Anuncios	Media		2	NA	Finalizado
7	Notificaciones del Sistema	Muy Alta		3	NA	Finalizado
8	Recibir Mensajes	Muy Alta		3	NA	Finalizado
9	Enviar Mensajes	Muy Alta		3	NA	Finalizado

5. Programación de Sprint

No. SPRINT	DURACION (SEMANAS)	INCREMENTO
1	4 Semanas	
2	4 Semanas	
3	3 Semanas	

6. Entregables por etapas del proyecto

ETAPA	ENTREGABLE
PLANIFICACION	Plan de Aseguramiento de la Calidad del SW
	Plan del Proyecto
ANALISIS	Documento de Especificación de Requisitos
	Documento de Especificación de Casos de Uso
	Diseño de interfaces Mockups
DISEÑO	Diagrama de Clases, Actividades, Secuencias, Comunicaciones y estados.
	Diseño de Componentes, Interacción, paquetes y despliegue.
	Diagrama Entidad/Relación (BD)
	Aplicativo
IMPLEMENTACION	
PRUEBAS	Plan de Pruebas
	Documentación de Pruebas
IMPLANTACION	Manual de Usuario

7. Cronograma

SPRINT	SEMANA	FECHA	ACTIVIDAD	SCRUM MASTER
	1	12 de Agosto	Planificación	Juan Pablo Campos Garzón
			Seguimiento	
	2	19 de Agosto	Scrum Semanal	Juan Pablo Campos Garzón
			Seguimiento	
	3	26 de Agosto	Scrum Semanal	Juan Pablo Campos Garzón
			Seguimiento	
	4	2 de Septiembre	Scrum Semanal	Juan Pablo Campos Garzón
			Revisión/Retropectiva	
	5	9 de Septiembre	Planificación	Juan Pablo Campos Garzón
			Seguimiento	
	6	16 de Septiembre	Scrum Semanal	Juan Pablo Campos Garzón
			Seguimiento	
	7	23 de Septiembre	Scrum Semanal	Juan Pablo Campos Garzón
			Seguimiento	

	8	30 de Septiembre	Scrum Semanal	Juan Pablo Campos Garzón
			Revision/ Retrospectiva	
	9	7 de Octubre	Planificacion	Juan Pablo Campos Garzón
			Seguimiento	
	10	14 de Octubre	Scrum Semanal	Juan Pablo Campos Garzón
			Seguimiento	
	11	21 de Octubre	Scrum Semanal	Juan Pablo Campos Garzón
			Revisión/ Retrospectiva	
	12	28 de Octubre	Semana de Seguro	
	13	4 de Noviembre	Semana de Seguro	
	14	11 de Noviembre	Semana de Seguro	

7.1. Listado de Posibles Actividades:

ACTIVIDADES
Planificación del Sprint
Scrum Semanal
Revisión del Sprint
Retrospectiva del Sprint
Presentación del Producto

8. Recursos

Equipos: Computador

Herramientas de Desarrollo: Laravel (PHP), HTML5, CSS3, Bootstrap, JavaScript, JQuery, Ajax, MySQL, Json.

9. Aseguramiento de la Calidad del Producto

CRITERIO DE CALIDAD	INDICADORES/METAS POR ETAPA DEL CICLO DE VIDA							
	ANALISIS		DISEÑO		IMPLEMENTACION		PRUEBAS	
	INDICADOR	MET A	INDICADOR	MET A	INDICADOR	MET A	INDICADOR	MET A
1. Eficiencia	N/A		N/A		N/A	12	Tiempo de demora para procesar solicitudes (Entradas) y obtener salidas. (Bajo -Medio - Alto)	10
2. Mantenibilidad: Modularidad y Simplicidad	N/A		N/A		El código de los módulos es claro y entendible para localizar posibles errores en el sistema. (Malo – Medio - Alto)	12	El sistema dispone de documentación, para realizar operaciones de mantenimiento o corrección (Mala – Media - Alto)	10
3. Usabilidad	N/A		Mockups del sistema		El diseño del software		Testeo de facilidad de	

			testeados por el usuario cumplen con lo esperado. (Malo – Medio - Bueno)	12	encaja perfectamente con los mockups evaluados por el usuario. (No cumple-Incompleto-Cumple)	12	uso por parte de usuarios finales. (Complejo-Medio - Fácil)	10
4. Portabilidad: Independencia de los Navegadores	N/A		N/A		El lenguaje utilizado para desarrollo permite independencia de navegadores y hardware (Cumple – No Cumple)	12	El sistema funciona en los diferentes navegadores. (No Cumple, Incompleto, Cumple).	10
5. Testabilidad.	N/A		Existen diagramas que faciliten el testeado del sistema. (Cumple – Incompleto – No Cumple)	12	El sistema está diseñado según los diagramas y módulos existente (No Cumple – Incompleto – No Cumple)	12	El sistema posee documentación y manuales (No cumple-Incompleto - Cumple).	10
6. Seguridad	N/A		N/A		Acceso restringido al sistema e información según los usuarios (No cumple – Incompleto - Cumple)	12	La seguridad en bases de datos, acceso al sistema y backups está en funcionamiento (No cumple-Cumple)	10

10. Gestión de Riesgos

RANKING	FACTOR	%PROBABILIDAD	IMPACTO (1 BAJO – 5 ALTO)	ER	ESTRATEGIA DE MITIGACION				PLAN DE CONTINGENCIA	
					ACCION	RESPONSABLE	DURACION(días)	CRITERIOS DE EXITO	DISPARADOR	ACCION
1	Inconformidad el director con el producto.	0.45	5	4 sem	Hacer de aceptación entregables	Scrum Master	4	Aceptación de entregables por parte del director	Pruebas de Usuario	Verificación de firma de aceptación de actas de entregables
2	Mal diseño, o defectuoso	0.40	5	2 sem	Reestructurar el diseño	Grupo de Trabajo	2	Diseños acordes con la solución del problema	Detectar problemas de diseño en la implementación y funcionalidad	Adaptar el diseño acorde con la funcionalidad y requisitos
3	Los ciclos de revisión y decisión para los planes, prototipos y especificaciones son más lentos de lo esperado	0.40	4	1 sem	No faltar a las reuniones de seguimiento y scrum semanal	Scrum Master	1	Los prototipos son acordes y aceptados en el momento en que se entregan	Las reuniones se retrasan de horario o el director e integrantes del grupo de trabajo incumplen	Asignar personas idóneas y con el tiempo disponible en el grupo de trabajo, proponer otros medios de comunicación
4	Los miembros del equipo no trabajan bien juntos	0.30	3	2 sem	Reuniones cortas para verificar el correcto acoplamiento o del grupo de trabajo	Scrum master	1	En cada reunión se ven mejoras y buen acoplamiento o del grupo de trabajo y desarrollo	Discusiones, malos entendidos y retrasos en el desarrollo	Llamados de atención y en caso drástico reemplazar uno o mas miembros del equipo de trabajo
5	La curva de aprendizaje para la herramienta es más larga de lo esperada	0.30	3							
6	Cancelación de la asignatura por alguno de los integrantes	0.10	1							

7	No entregar los componentes en el tiempo establecido	0.30	3							
8	La herramienta depende de estándares técnicos que pueden cambiar inesperadamente	0.20	2							
9	Las herramientas de desarrollo no están disponibles	0.10	1							
10	No hay suficiente personal para el proyecto	0.10	1							
11	Algún integrante no asiste a las reuniones	0.10	1							
12	El exceso de aferramiento a las políticas y estándares gasta más tiempo del necesario	0.20	2							
13	La velocidad de desarrollo no es tan rápida como se esperaba	0.30	3							
14	Los miembros del equipo no se comprometen con el proyecto	0.30	3							
15	El director del proyecto no logra asistir a la reunión planificada.	0.20	2							