

Sistema para gestión de habitaciones y reservaciones en el sector hotelero.



Integrantes:

- Reyes Cruz Luis Alberto
- Lopez Gonzales Guillermo
- Lopez Buelna Angel Gustavo
- Alegría Morgia Yancarlo Isaac
- José Jair Palacios Cantú

Tema:

Informe Técnico del Proyecto

16/septiembre/2024

Índice

<i>Descripción del Proyecto</i>	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>
<i>Modelo del Proceso Seleccionado y Justificación.</i>	<i>6</i>
<i>Fases Definidas del Proceso</i>	<i>8</i>
<i>Roles y Tarea Asignadas.</i>	<i>10</i>
<i>Cronograma y Planificación.</i>	<i>13</i>

Descripción del proyecto

Nombre del proyecto:

Sistema para gestión de habitaciones y reservaciones en el sector hotelero.

Project Manager:

Reyes Cruz Luis Alberto

Equipo de desarrollo:

Zen Software

Empresa:

Zen Software

Logotipo:



Fecha:

15 de agosto de 2024

Resumen del proyecto

El sistema de control de habitaciones y reservaciones para hoteles busca cumplir diferentes propósitos y metas en pro mejorar la organización operacional del hotel Kaligula.

Automatizar y mejorar el control, gestión y administración de reservaciones en las habitaciones que componen al hotel Kaligula es el principal objetivo del sistema, que, mediante una gestión intuitiva, elementos gráficos y fáciles de entender, orientados al recepcionista de la sucursal, llevan a una mejor gestión en el sentido de la administración de todas las habitaciones disponibles, reservadas y en mantenimiento, y así como de las reservaciones realizadas y por hacer.

Es decir, automatizar las confirmaciones de reservas, recordatorios y procesos de check-in/check-out para reducir la carga de trabajo del personal y minimizar errores manuales.

Se busca reducir el tiempo de asignación de las habitaciones en pro del usuario o huésped y llevar una gestión mucho más ordenada de los detalles de las reservaciones.

Otros beneficios serían; evitar pérdidas económicas, mejorando y agilizando los procesos de atención a huéspedes, específicamente, realizando sus reservaciones en el lugar.

Mejorar la comunicación ente el departamento de limpieza y el departamento de recepción, pues ambos conviven a diario, comparten información y de cierta manera se complementan.

El recepcionista podrá saber de manera sencilla, mediante el sistema, qué habitaciones están en mantenimiento, cuales ya no están disponibles y cuales lo estarán.

Aumentar la captación de clientes con un sistema eficiente, ágil y que permite atender a los huéspedes de manera rápida.

Reducir la pérdida de información drásticamente, ya que todo se encuentra digitalizado y en un solo lugar.

Confirmar al Hotel Kaligula, como un establecimiento que cuenta con la tecnología suficiente que requiere el mundo moderno.

Propósito del proyecto

El Sistema de control de habitaciones para hoteles en su versión 1.0, pretende automatizar el proceso para la reservación, disponibilidad y mantenimiento de las habitaciones dentro de una organización hotelera.

Su alcance está definido por cuatro secciones, la primera, es una interfaz intuitiva que muestra de manera gráfica mediante una interfaz intuitiva cuáles son las habitaciones reservadas, ocupadas, en mantenimiento y disponibles tanto en tiempo real como a futuro.

Esto permite que el recepcionista pueda asignar cuartos de manera rápida y confiable.

Modelo del proceso seleccionado y justificación

Modelo Ágil (Scrum)

El modelo ágil, específicamente Scrum, se ha seleccionado para el desarrollo del Sistema de Reservación de Hotelería. Scrum es un marco de trabajo ágil que facilita el desarrollo iterativo e incremental de proyectos mediante la colaboración continua, la adaptabilidad y la entrega frecuente de valor. En Scrum, el proyecto se divide en ciclos cortos y manejables denominados "sprints," que suelen durar entre dos y cuatro semanas. Al final de cada sprint, se revisa y ajusta el progreso del proyecto según los comentarios y necesidades del cliente.

Componentes clave del modelo

A continuación, se muestran cuáles son los componentes clave de la metodología ágil de desarrollo SCRUM:

Roles Definidos:

Scrum establece roles claros, como el Product Owner, el Scrum Master y el equipo de desarrollo, para asegurar una estructura organizada y responsabilidades bien definidas.

Sprints:

Períodos de desarrollo cortos en los que se produce un incremento funcional del sistema. Cada sprint termina con una revisión y una planificación para el siguiente ciclo.

Reuniones Diarias:

Reuniones breves para revisar el progreso, identificar impedimentos y planificar el trabajo del día.

Backlog del Producto:

Una lista priorizada de funcionalidades y mejoras que se actualiza continuamente según el feedback y las necesidades del negocio.

Revisión y Retrospectiva:

Al final de cada sprint, se realiza una revisión para demostrar el trabajo completado y una retrospectiva para identificar áreas de mejora en el proceso.

Justificación

A continuación, se muestran los aspectos fundamentales por los cuales el equipo de desarrollo optó por elegir SCRUM:

Flexibilidad y Adaptabilidad: El modelo ágil permite responder rápidamente a los cambios en los requisitos del cliente y del mercado. En el desarrollo de un sistema de reservación de hotelería, es crucial adaptar la plataforma a las necesidades cambiantes del negocio y a las expectativas de los usuarios finales.

Entrega Continua de Valor: Scrum fomenta la entrega de incrementos funcionales del sistema en ciclos cortos, lo que permite a los stakeholders ver y evaluar el progreso continuamente. Esto es esencial para ajustar las funcionalidades y priorizar las características más valiosas para el negocio.

Colaboración Activa: El enfoque ágil promueve una colaboración constante entre el equipo de desarrollo y los stakeholders, asegurando que el producto final esté alineado con las expectativas y necesidades del cliente.

Gestión Efectiva de Riesgos: La naturaleza iterativa de Scrum ayuda a identificar y abordar los problemas a medida que surgen, en lugar de esperar hasta el final del proyecto. Esto reduce el riesgo de grandes desviaciones y asegura una mejor calidad del producto.

Mejora Continua: Las retrospectivas al final de cada sprint permiten al equipo reflexionar sobre el proceso y hacer ajustes para mejorar la eficiencia y la calidad del trabajo.

Fases definidas del proceso

1.- Inicio del Proyecto

Reunión con los stakeholders para definir los objetivos del proyecto, las funcionalidades principales del sistema y las expectativas del cliente.

Creación del Backlog del Producto: Elaboración de una lista priorizada de requisitos y funcionalidades deseadas, conocida como el backlog del producto.

Este backlog se desarrolla a partir de los requerimientos del cliente y las investigaciones iniciales.

2.- Planificación del Sprint 0

Preparación del Entorno de Trabajo: Configuración del entorno de desarrollo, herramientas y tecnologías necesarias.

Definición del Backlog del Sprint 0: Identificación de tareas iniciales para establecer una base sólida para el desarrollo, como la configuración del entorno, la definición de la arquitectura del sistema y la planificación de las primeras tareas.

3.-Sprints

Planificación del Sprint: Al inicio de cada sprint, el equipo selecciona los elementos del backlog del producto que se van a trabajar durante el sprint y los desglosa en tareas detalladas.

Se define el objetivo del sprint y se planifica el trabajo a realizar.

Desarrollo y Ejecución del Sprint: El equipo trabaja en las tareas planificadas durante el sprint, desarrollando funcionalidades, realizando pruebas y ajustando según sea necesario.

Reuniones Diarias (Daily Stand-ups): Reuniones cortas y diarias para revisar el progreso, identificar obstáculos y planificar el trabajo del día.

Revisión del Sprint: Al final de cada sprint, se lleva a cabo una revisión donde se demuestran las funcionalidades completadas y se obtienen comentarios del cliente y otros stakeholders.

Retrospectiva del Sprint: Reflexión sobre el proceso del sprint, identificación de aspectos a mejorar y acuerdos sobre cómo implementar mejoras en el siguiente sprint.

4.- Entrega y validación

Entrega Incremental: Se entrega un incremento funcional del sistema al final de cada sprint, permitiendo a los stakeholders evaluar el progreso y proporcionar retroalimentación.

Pruebas de Aceptación: Se realizan pruebas de aceptación para verificar que el sistema cumple con los requisitos del cliente y las especificaciones definidas en el backlog.

5.- Implementación y Lanzamiento

Preparación para el Lanzamiento: Configuración y preparación del sistema para su implementación en el entorno de producción. Esto puede incluir la capacitación del personal y la configuración de los servidores.

Lanzamiento del Sistema: Implementación del sistema en el entorno de producción y aseguramiento de que está disponible para los usuarios finales.

6.-Mantenimiento y Soporte

Monitoreo y Soporte: Supervisión continua del sistema para identificar y solucionar problemas. Se proporciona soporte a los usuarios y se realizan ajustes según sea necesario.

Actualizaciones y Mejoras: Implementación de actualizaciones y mejoras basadas en el feedback de los usuarios y las necesidades emergentes del negocio. Se realizan nuevos sprints para desarrollar y entregar nuevas funcionalidades o ajustes.

Roles y tarea asignadas

1. Product Owner (*Luis Alberto Reyes Cruz*)

Responsabilidades:

- **Definición de Requisitos:** Identifica y documenta los requisitos del sistema basados en las necesidades del cliente y del mercado.
- **Gestión del Backlog del Producto:** Crea, prioriza y mantiene el backlog del producto, asegurando que esté alineado con las expectativas del negocio y del usuario final.
- **Visión del Producto:** Comunica la visión del producto al equipo de desarrollo y asegura que las funcionalidades entregadas cumplan con los objetivos del negocio.
- **Toma de Decisiones:** Actúa como el principal punto de contacto para tomar decisiones sobre el alcance, prioridades y cambios en los requisitos durante el proyecto.
- **Aceptación del Trabajo:** Revisa y acepta las funcionalidades entregadas al final de cada sprint para asegurar que cumplan con los criterios de aceptación.

2. Scrum Master (Guillermo López González)

Responsabilidades:

- **Facilitador del Proceso:** Facilita las ceremonias de Scrum, como las reuniones diarias, la planificación del sprint, la revisión del sprint y la retrospectiva del sprint.
- **Eliminación de Obstáculos:** Identifica y elimina impedimentos que puedan afectar el progreso del equipo de desarrollo.
- **Protección del Equipo:** Protege al equipo de desarrollo de distracciones externas y asegura que puedan trabajar de manera eficiente.
- **Promoción de la Metodología Ágil:** Asegura que las prácticas ágiles se sigan adecuadamente y fomenta la mejora continua en el equipo.
- **Coaching:** Proporciona orientación y apoyo al equipo y al Product Owner en la aplicación de Scrum y en la resolución de problemas.

3. Equipo de Desarrollo. (Ángel Gustavo López Buelna, Yancarlo Isaac Alegria Morga, Jose Jair Palacios Cantu)

Responsabilidades:

- **Desarrollo de Funcionalidades:** Diseña, desarrolla, prueba y entrega las funcionalidades del sistema conforme a los requisitos definidos en el backlog del producto.
- **Colaboración:** Trabaja en estrecha colaboración con el Product Owner para entender los requisitos y prioridades. Se asegura de que el trabajo esté alineado con los objetivos del sprint.
- **Autoorganización:** Organiza su propio trabajo y decide cómo abordar las tareas para alcanzar el objetivo del sprint.
- **Calidad del Código:** Es responsable de mantener la calidad del código, realizar pruebas unitarias y garantizar que el software sea funcional y libre de errores antes de su entrega.

- **Participación en Ceremonias:** Participa activamente en las ceremonias de Scrum, incluyendo las reuniones diarias, la planificación del sprint, la revisión del sprint y la retrospectiva del sprint.

4. Stakeholders (Todos)

Responsabilidades:

- **Proporcionar Feedback:** Ofrecen retroalimentación sobre las funcionalidades entregadas y el avance del proyecto. Ayudan a validar el trabajo realizado al final de cada sprint.
- **Definir Requisitos:** Contribuyen a la definición de requisitos y proporcionan información sobre las necesidades y expectativas del usuario final.
- **Revisar Entregas:** Participan en las revisiones de sprint para evaluar las entregas y asegurarse de que el sistema cumpla con sus expectativas.

Cronograma y planificación.