
Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: Bestnid
Revisión 1.0



Mayo 2015

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
08 de mayo de 2015	1.0	Paltita Soft	

Documento validado por las partes en fecha: 08/05/2015

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Aclaración: Maria de las Mercedes Rocattagliata	Aclaración: Paltita Soft

1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

El proposito del sistema Bestnid sera la administración de subastas por medio de una pagina web.

Este sistema sera utilizado por cualquier tipo de publico el unico requerimiento es registrarse al mismo para poder publicar y participar en las subastas del sistema.

Los objetivos de este proyecto son mejorar el sistema actual de subastas para brindar mayor seguridad, agilidad y sencillez a los usuarios.

1.1.2 Supuestos y restricciones

El proyecto deberá estar terminado para el 18 de julio de 2015.

En cuanto a las restricciones el sistema correrá en cualquier sistema operativo que tenga acceso a la web. Requerirá el uso de un servidor, una base de datos y un navegador web para su funcionamiento. La metodología de que utilizaremos será SCRUM, que involucrará al cliente en nuestro desarrollo de manera directa. Se respetará el logo del cliente y el sistema podrá ser visualizado en una tablet.

1.1.3 Entregables del proyecto

06/04/2015: Entrevistas + Cuestionario + SRS

20/04/2015: Pila de producto + DER

04/05/2015: PGP

18/05/2015: Riesgos + Interfaz + Planificación Sprint 1

06/06/2015: Demo 1

08/06/2015: Planificación Sprint 2

27/06/2015: Demo 2

29/06/2015: Planificación Sprint 3

18/07/2015: Demo 3

1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

La duración total del proyecto será de 4 meses.
El presupuesto total será de \$43,200.

2 Documentos referenciados

Referencia	Título	Fecha	Autor
E01	Entrevista 01	20/03/15	Paltita Soft
E02	Entrevista 02	20/03/15	Paltita Soft
C01	Cuestionario	20/03/15	Paltita Soft
01	IEE Std. 1058	1998	IEE

3 Definiciones y acrónimos

Palabra	Definición
Servidor	Una aplicación informática o programa que realiza algunas tareas en beneficio de otras aplicaciones llamadas clientes.
Base de datos	Conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso.
Scrum	Es un enfoque iterativo e incremental de desarrollo de software cuyo objetivo es elevar al máximo la productividad de un equipo.
JavaScript	Es un lenguaje de programación para páginas web que permite crear aplicaciones para navegadores, modificar propiedades del CSS y del HTML y crear interfaces más dinámicas e interactivas.
CSS	Son las siglas de Cascading Style Sheets - Hojas de Estilo en Cascada - que es un lenguaje que describe la presentación de los documentos estructurados en hojas de estilo para diferentes métodos de interpretación, es decir, describe cómo se va a mostrar un documento en pantalla, por impresora, por voz o en dispositivos táctiles basados en Braille.
Back Up	Las copias de seguridad en un sistema informático tienen por objetivo el mantener cierta capacidad de recuperación de la información ante posibles pérdidas.

	Esta capacidad puede llegar a ser algo muy importante, incluso crítico, para las empresas. Se han dado caso de empresas que han llegado a desaparecer ante la imposibilidad de recuperar sus sistemas al estado anterior a que se produjese un incidente de seguridad grave.
PHP	PHP es un lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico.

4 Organización del proyecto

4.1 Interfaces externas

Como trabajamos con la metodología de desarrollo SCRUM, la cual trata de mantener al cliPlan inicialente cerca para llevar un desarrollo acorde a sus requerimientos, el equipo de desarrollo se comunicará directamente con el cliente.

El equipo de desarrollo de Paltita Soft esta conformado por Alvarez Gastón, Retamar Emiliano y Arana Felipe.

4.2 Estructura interna

Ya que trabajamos con la metodología ágil de Scrum, la estructura interna de la organización será Descentralizada Democrática. Dentro del organigrama de la metodología se encuentra un Product Owner, un Scrum Master y el equipo de desarrollo.

Participantes:

- Product owner: Galdamez Nicolas.
- Scrum Master: Rodriguez Eguren Sebastián.
- Equipo de desarrollo: Retamar Emiliano, Alvarez Gastón y Arana Felipe.

4.3 Roles y responsabilidades

Product Owner: Conoce y marca las prioridades del proyecto. Se asegura de que el equipo Scrum trabaje de forma adecuada desde la perspectiva del negocio.

Scrum Master: Su trabajo primario es eliminar los obstáculos que impiden que el equipo alcance el objetivo del sprint. El Scrum Master no es el líder del equipo (porque ellos se auto-organizan), sino que actúa como una protección entre el equipo y cualquier influencia que le distraiga, este se asegura de que el proceso Scrum se utilice como es debido.

Equipo de desarrollo: Tienen la responsabilidad de implementar los requerimientos funcionales elegidos por el Product Owner.

5 Planes de administración del proceso

5.1 Plan inicial

5.1.1 Plan del personal

En el proyecto contaremos con un personal compuesto de tres personas a lo largo de estos 4 meses de desarrollo. Durante la duración del sprint, todos los integrantes, que en el punto 4.3 se detallan, se encargan del desarrollo y luego del testeado del mismo.

5.1.2 Plan de adquisición de recursos

La empresa desarrolladora posee todas las herramientas de software necesarias para poder concretar el objetivo, y además se encargará de la contratación de un servidor web donde alojar el sitio.

5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Se realizarán capacitaciones, perfeccionamientos y entregas de mini-proyectos internos sobre el lenguaje de programación que abordaremos, protocolo de redes, y conexión con bases de datos. El personal cuenta con alta experiencia en el campo y se encuentra capacitado en HTML, CSS, JavaScript, PHP, Pivotal Tracker y Git.

5.2 Plan de trabajo

5.2.1 Principales actividades del proyecto

- Elicitación de requerimientos.
- Planificación.

- Análisis y diseño.
- Implementación gestión de subastas.
- Implementación Altas/Bajas/Modificación de la base de datos.
- Implementación de listados.
- Implementación consultas.
- Testeo.
- Manual de usuario.

5.2.2 Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
Elicitación de requerimientos	Tres	6hs	18hs
Planificación	Tres	8hs	24hs
Análisis y diseño	Tres	20hs	60hs
Implementación ABM en la BD	Tres	10hs	30hs
Implementación de consultas	Tres	6hs	18hs
Implementación de listados	Tres	6hs	18hs
Testeo	Tres	10hs	30hs
Manual de usuario	Tres	6hs	18hs

5.2.3 Asignación de presupuesto

Horas esfuerzo total = 216 hs.

Precio por hora: \$200.

Presupuesto Total (horas esfuerzo * hora) = \$43,200

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

Se realizará en una posterior entrega.

5.5 Plan de liberación de proyecto

Una vez realizado el último sprint, se entregará el proyecto finalizado y nuestra empresa proporcionara 6 meses de mantenimiento gratuito al sistema y 1 mes de capacitación (pago) sobre el uso del mismo a los clientes.

6 Planes de procesos técnicos

6.1 Modelo de proceso

Modelo de Proceso SCRUM

Scrum es un modelo de para la gestión y desarrollo de sistemas informáticos, es un proceso basado comúnmente en entornos de desarrollo ágil de software.

Es un modelo de referencia que define un conjunto de prácticas y roles, y que puede tomarse como punto de partida para definir el proceso de desarrollo que se ejecutará durante un proyecto.

Scrum permite la creación de equipos autoorganizados impulsando la co-localización de todos los miembros del equipo, y la comunicación verbal entre todos los miembros y disciplinas involucrados en el proyecto.

Un principio clave de Scrum es el reconocimiento de que durante un proyecto los clientes pueden cambiar de idea sobre lo que quieren y que los desafíos impredecibles no pueden ser fácilmente enfrentados de una forma predictiva y planificada.

6.2 Métodos, herramientas y técnicas

Se utilizará PHP como lenguaje de programación. Específicamente, se utilizará la herramienta CodeIgniter para la codificación del sistema. Pivotal Tracker será la herramienta donde se seguirá diariamente las tareas de desarrollo del sistema, complementado con el sistema SCRUM. Se utilizará el entorno Sublime Text como IDE para la programación del sistema.

6.3 Plan de infraestructura

Nuestra infraestructura esta formada de la siguiente manera: cada integrante cuenta con un ordenador personal que cuenta con todas las herramientas necesarias para el desarrollo del sistema, por lo cual no se utilizará más infraestructura que la que se encuentra disponible.

6.4 Plan de aceptación del producto

El cliente espera que el sistema permita a los usuarios realizar subastas y ofertas en las mismas sin necesidad de ejercer como mediador. El sistema deberá mostrar las subastas activas en la primera página y además deberá ser sencillo de utilizar.

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

Todos los documentos que vamos a entregar:

- 1. Entrevista:** Técnica de exploración que permite la recolección de la información de los clientes a través de la interacción cara a cara.
- 2. Cuestionario:** Instrumento de investigación que consiste en una serie de preguntas y otras indicaciones con el propósito de obtener información de los consultados.
- 3. Especificación de requerimientos de software (Standard 830):** Documento que sigue una reglamentación estándar para reflejar toda la información referente a la fase de elicitación de requerimientos.
- 4. Plan de Gestión del Proyecto (Standard 1058):** Documento que sigue una reglamentación estándar para reflejar toda la información referente a la fase de planificación del proyecto.
- 5. Pila de Producto:** Son las historias de usuario que describen las funcionalidades del sistema.
- 6. Diagrama Entidad-Relación:** Es el diseño de la base de datos del sistema.
- 7. Riesgos:** Es un documento que detalla eventos no deseados que tienen consecuencias negativas.
- 8. Diseño de Interfaz:** Documento en el que se realiza el análisis y diseño de la experiencia de usuario y la interacción.

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

La entrega del producto contará, además, con la instalación del mismo, liberando al cliente de posibles errores de instalación y asegurando un correcto funcionamiento de este desde un principio.

Contará con un servicio permanente de back up, dejando de lado las preocupaciones del cliente en el tema de la persistencia de la información, asegurando cualquier tipo de datos, estadísticas, etc... que hayan sido agregados y/o listados. En caso de que, por algún motivo, el cliente note inconsistencias en el producto, deberá comunicarse inmediatamente, informando sobre la falta de datos, para poder recibir una rápida respuesta y recuperación de los mismos.

El servicio de mantenimiento será dado, de manera gratuita, hasta 6 meses posteriores a la entrega del producto. Una vez finalizado este plazo, el cliente podrá contar con la opción de continuar con los servicios de Paltita Soft, de forma paga, o contratar a un tercero. Paltita Soft no se hace responsable por posibles fallos posteriores provocados por terceros.