



Plan de Gestión de Proyecto

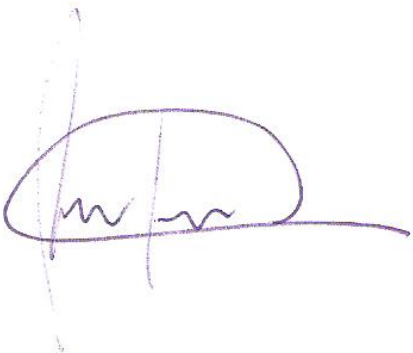
Proyecto: Sistema de Bestnid
Revisión [1.0]



Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
07/05/2015	1.0	Mirenda, Lautaro Javier, Acosta Agustín Bacigalup	-

Documento validado por las partes en fecha: 07/05/2015

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Aclaración	Aclaración: Agustín, Bacigalup

1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

El propósito de este software es proporcionar una nueva forma de proveer el servicio propuesto por los creadores de Bestnid, permitiendo la creación de subastas, realización de ofertas y demás funcionalidades para simular un remate donde el creador de la subasta selecciona a un ganador en base al motivo para la adquisición del producto. Se espera así, incrementar la popularidad del servicio y facilitar la administración de las subastas publicadas.

1.1.2 Supuestos y restricciones

Se supone contar con la disponibilidad de al menos 4 computadoras para la realización de este proyecto. Además la fecha de entrega estimada del producto de software es el día Sábado 18 de Julio.

1.1.3 Entregables del proyecto

Las entregas del proyecto constaran de tres demos, dos versiones que demostraran al cliente que el software que se está desarrollando es el correspondientemente pedido por el mismo y una tercera versión que será el sistema totalmente desarrollado.

Las demos se entregan al cliente en las fechas:

- Demo 1: sábado 6 de Junio.
- Demo 2: sábado 27 de Junio.
- Demo 3: sábado 18 de Julio.

Además la documentación a entregar es la siguiente:

- Entrevistas, cuestionarios y SRS: Semana del 6 de Abril.
- Historias de usuario y diagrama entidad-relación: Semana del 20 de Abril.
- Planificación: Semana del 4 de Mayo.
- Riesgos e interfaz: Semana del 18 de Mayo.

1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

El tiempo de desarrollo será de 119 días, en los cuales se harán entregas de diferentes características al cliente para saber que el proyecto que se esta desarrollando va en el camino correcto, cumpliendo todo lo pedido por el cliente.

2 Documentos referenciados

Referencia	Titulo	Fecha	Autor
[1]	IEEE 830	1998	IEEE Software Engeneering Standars Committee
[2]	Entrevista con los clientes I	19/03/2015	Bacigalup Agustín, Mirenda Lautaro, Acosta Javier
[3]	Entrevista con los clientes II	26/03/2015	Bacigalup Agustín, Mirenda Lautaro, Acosta Javier
[4]	IEEE 1058	1998	IEEE Standard for Software Project Management Plans

3 Definiciones y acrónimos

Usuario: Persona física que utiliza el sistema.

SCRUM: Proceso en el que se aplican, de manera regular, un conjunto de mejores prácticas para trabajar en equipo y obtener el mejor resultado posible de un proyecto.

Alta: Funcionalidad de un programa que permite agregar registros a la base de datos del sistema.

Baja: Funcionalidad de un programa que permite eliminar registros de la base de datos del sistema.

Base de datos: Colección de datos relacionados con un propósito específico.

Hosting: Servidor que ofrece una ubicación física conectada a internet para que pueda ser accedida.

HTML: Lenguaje de programación orientado al diseño de páginas web.

Javascript: Lenguaje de programación orientado a aplicaciones web distribuidas.

MySQL: Es un sistema de gestión de bases de datos relacional.

PHP: Es un lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web.

Sistema: Elemento de software que soluciona un problema en el mundo real.

SSL: Protocolo pictográfico que proporcionan comunicaciones seguras por internet.

4 Organización del proyecto

4.1 Interfaces externas

Nos comunicamos con los clientes de acuerdo a las reglas de la metodología SCRUM. Con esta metodología, los usuarios están presentes en todo el proyecto, y van aportando ideas, sugerencias o necesidades.

4.2 Estructura interna

La estructura interna que vamos a utilizar es descentralizado democrático(DD).

Esta estructura no tiene un jefe permanente. Se nombran coordinadores de tareas a corto plazo y se sustituyen por otros para diferentes tareas. Las decisiones se toman por consenso. La comunicación entre los miembros del equipo es horizontal.

4.3 Roles y responsabilidades

Product Owner: El Product Owner representa la voz del cliente. El PO se asegura de que el equipo Scrum trabaje de forma adecuada desde la perspectiva del negocio.

ScrumMaster: Su primario es eliminar los obstáculos que impiden que el equipo alcance el objetivo del sprint. El ScrumMaster no es el líder del equipo, sino que actúa como una protección entre el equipo y cualquier influencia que lo distraiga. Además se asegura de que el proceso Scrum se utilice como es debido y es el que hace que las reglas se cumplan.

Equipo de desarrollo: Responsable de transformar la Pila de Producto de la iteración en un incremento de la funcionalidad del software. El equipo tiene la responsabilidad de entregar el producto.

5 Planes de administración del proceso

5.1 Plan inicial

5.1.1 Plan del personal

El personal requerido de acuerdo al tamaño del proyecto de software es de 3 personas. Tres programadores con diferentes experiencias y conocimientos. El tiempo de acción será de 4 meses para la etapa de diseño y desarrollo del software.

Las responsabilidades individuales de cada miembro del equipo son:

- Lautaro Mirenda: Front-end / HTML / Javascript
- Javier Acosta: Front-end / HTML / Javascript
- Agustín Bacigalup: Back-end / PHP / MySQL / Javascript

5.1.2 Plan de adquisición de recursos

Se requiere contratar un servicio de hosting para el alojamiento del sitio web y la base de datos, y se deberá contar con un contrato con el proveedor del dominio del sitio.

5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

30 días de capacitación del personal en lenguaje PHP.

5.2 Plan de trabajo

5.2.1 Principales actividades del proyecto

- Elicitación de requerimientos.
- Diseño de la base de datos.
- Diseño del sitio.
- Puesta a punto de Github
- ABM de subasta.
- ABM de administrador.
- ABM de usuario registrado.
- Alta de usuario no registrado.
- Listar subastas.
- Búsqueda de producto.
- Ordenación de productos.
- Inicio y cierre de sesión.
- Realización de oferta.
- Selección de oferta ganadora.
- Pregunta/Respuesta en producto.
- Reportes para administrador.
- Modificar monto de oferta.
- Ver ofertas pendientes y realizadas.

5.2.2 Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
Elicitación de requerimientos	3 personas	10 horas	30 horas
Diseño de la Base de Datos	3 personas	10 horas	30 horas
Diseño del Sitio Web	3 personas	15 horas	45 horas
Puesta a punto de Github	1 persona	8 horas	8 horas
ABM de subasta	2 personas	24 horas	48 horas
ABM de administrador,	2 personas	24 horas	48 horas
ABM de usuario registrado.	2 personas	24 horas	48 horas
Alta de usuario no registrado.	1 persona	3 horas	3 horas

Listar subastas	1 persona	3 horas	3 horas
Busqueda de producto	1 persona	4 horas	4 horas
Ordenación de productos	1 persona	4 horas	4 horas
Inicio y cierre de sesión	1 persona	4 horas	4 horas
Realización de oferta	1 persona	4 horas	4 horas
Selección de oferta ganadora	1 persona	2 horas	2 horas
Pregunta/Respuesta en producto	1 persona	8 horas	8 horas
Reportes para administrador	2 personas	10 horas	20 horas
Modificar monto de oferta	1 persona	2 horas	2 horas
Ver ofertas pendientes y realizadas	1 persona	8 horas	8 horas

5.2.3

Asignación de presupuesto

El presupuesto total del proyecto es de:

319 horas de trabajo * \$30 pesos por hora = \$9570

El plan de hosting recomendado tiene un valor de \$87 pesos mensuales y cuenta con Linux 1GB RAM y 30 GB en almacenamiento SSD.

El dominio .com tiene un valor de \$8, 69 pesos mensuales.

Para la realización del sistema se requiere de un pago anticipado equivalente al 40% del presupuesto total del proyecto, es decir de \$3828 pesos.

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

5.4 Plan de administración de riesgos

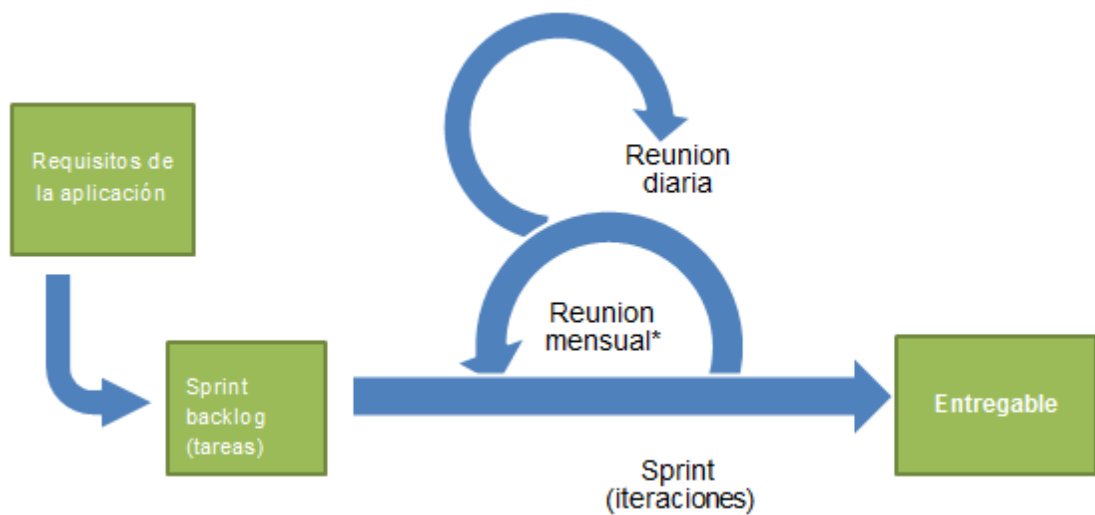
Se entregará más adelante.

5.5 Plan de liberación de proyecto

N/A

6 Planes de procesos técnicos

6.1 Modelo de proceso



Utilizamos la metodología SCRUM, la cual tiene un modelo de proceso a seguir

de fases iterativo e incremental. De acuerdo a este modelo, se desarrolla el sistema de tal manera que pueda ser entregado en piezas. Esto implica que existen dos sistemas funcionando en paralelo: el sistema operacional y el sistema en desarrollo.

El sistema es particionado en subsistemas de acuerdo con su funcionalidad. Cada entrega agrega un subsistema o mejora alguno de los previamente entregados.

6.2 Métodos, herramientas y técnicas

Se utilizarán las reglas de desarrollo planteadas en el método SCRUM.

Se utilizarán los siguientes lenguajes de programación: PHP 5.5, HTML, Javascript y MySQL.

Utilizaremos una técnica de programación procedural y también se hará uso de templates y librerías jQuery y Bootstrap para el desarrollo de la aplicación.

6.3 Plan de infraestructura

Adobe Photoshop CS3 para la manipulación de imágenes, Sublime Text y Adobe Dreamweaver como editores de código, FileZilla para subir los archivos por SFTP al servidor, y phpMyAdmin como interfaz de MySQL. Github y Pivotal Tracker como herramienta para gestionar el proyecto.

6.4 Plan de aceptación del producto

Para que el sistema pase los tests de aceptación se deben cumplir con todos los requisitos funcionales y no funcionales del SRS. La aceptación del producto se da en el momento que el Product Owner evalúa si los requerimientos se cumplieron o no.

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:** En este documento se especifica el intercambio comunicativo que tuvo el equipo de desarrollo con los clientes en el momento de la elicitación de los requerimientos.
- **SRS:** En este documento se especifican explícitamente las funcionalidades que debe implementar el producto de software.
- **PGP:** Este documento define aquellos procesos requeridos para establecer el alcance del proyecto, refinar los objetivos y definir el curso de acción

necesario para alcanzar los objetivos para cuyo logro se emprendió el proyecto.

- **Historias de usuario:** Se listan todas las funcionalidades que se requiere que presente el sistema, ordenado por orden de prioridad.
- **DER (Diagrama Entidad-Relación):** Este documento es un esquema conceptual que describe la estructura básica de la base da datos. Se muestran las los objetos relacionadas a la base de datos junto con sus relaciones.
- **Interfaz:** Esquema de cómo será la interfaz del sistema.

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 Backup

Se ofrece un plan de copias de seguridad con la finalidad de que en caso de errores o fallas, se puedan recuperar los datos fácilmente y así disminuir el impacto de una posible pérdida de información.

Plan de Cifrado de los Datos

Como plan adicional se ofrece la compra y obtención de un Certificado SSL firmado por una autoridad oficial. El Certificado SSL ofrece la posibilidad de cifrar los datos desde el servidor hacia el cliente y viceversa. Esto significa la protección total de información sensible como contraseñas,

datos de tarjetas de crédito, y datos personales del usuario, para que en el caso en el que el sistema sea intervenido maliciosamente, los datos nunca sean revelados o manipulados.