
Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: Cookbooks Website
Revisión 02



Noviembre

Instrucciones para el uso de este formato

Este formato es una plantilla tipo para documentos de requisitos del software.

Está basado y es conforme con el estándar IEEE Std 1058-1998.

Las secciones que no se consideren aplicables al sistema descrito podrán de forma justificada indicarse como no aplicables (NA).

Notas:

Los textos en color azul son indicaciones que deben eliminarse y, en su caso, sustituirse por los contenidos descritos en cada apartado.

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
17/10/2013	1	Jitasoft	

Documento validado por las partes en fecha: 01/11/2013

Por el cliente	Por la empresa suministradora
Aclaración	Aclaración

1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

El software se realiza a pedido del cliente Cookbooks, el sistema pedido consiste en una página web que brinde un servicio de compra de libros, en dicho sitio los visitantes que podrán navegar por el catalogo hojear los libros, y además podrán registrarse una vez registrados serán capaces de realizar comprar.

1.1.2 Supuestos y restricciones

De llegar a una acuerdo para la realización del sistema, Jitasoft se compromete a realizar el software en el plazo de un mes, el precio de dicho sistema empezara en \$4600 pesos argentinos, pudiendo varias debido a nuevas exigencias del cliente.

Una vez terminado el software, Jitasoft se compromete a solucionar cualquier error que pueda llegar a aparecer debido a un funcionamiento incorrecto del sistema, SIEMPRE Y CUANDO el producto nunca haya sido modificado por terceros bajo ningún tipo de circunstancias.

Además una vez llegado al fin del producto, cualquier nueva adición que el cliente quiera ir haciendo a lo largo del ciclo de vida del producto y quiera que lo realice Jitasoft, tendrá una precio contemplado por la empresa.

1.1.3 Entregables del proyecto

En cada entrega el cliente recibirá una versión del producto que tendrá todas las peticiones que fueron acordadas para esa entrega, y un manual de uso con una explicación breve de la interface. También la empresa proveerá una técnico que ayudara al cliente a navegar en la fase temprana del producto, guiándolo por las partes del sitio que hayan sido realizadas.

El proyecto contara con dos fechas de entrega de DEMOS, en principio la primera estaría programada para el día 15/11 y la segunda para el día 29/11.

1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

El tiempo del proyecto va dado del 29/11, fecha de la primera entrevista hasta el 30/11, fecha de entrega final, a partir de ahí el proyecto se considerara terminado pero brindara 4 meses de mantenimiento gratuito. Si hacemos un cuantificación realista de los esfuerzos, una demanda de profesionales de alrededor de \$6400. Por otro lado la empresa sumara un 10% en cuestión de beneficios, lo que un precio de \$7100 antes de impuestos.

2 Documentos referenciados

Referencia	Titulo	Fecha	Autor
[Ref.]	[Título]	[Fecha]	[Autor]

3 Definiciones y acrónimos

Usuario: Persona que entra a la web a través de una cuenta registrada.

Visitante: Persona que entra a la web sin cuenta registrada.

Hojea: Opción que tendrán los usuarios y visitantes para ver las primeras 7 hojas de un libro determinado.

Wiki: Pagina web que poseerá de forma organizada información de las componente como así también documentación adicional que Jitasoft considera conveniente que el cliente este al tanto.

Ficha del libro: Un formulario individual de cada libro que contiene fecha de publicación, precio del libro, cantidad de hojas, autor, editorial, edición, código ISBN.

Sitio: Sinónimo de página web.

Identificación: Proceso por el cual un Visitante hace una autenticación de su cuenta.

Registro: Proceso por el cual un visitante se crea una cuenta.

Panel de control: Panel por el cual los administradores del sitio podrán modificar la página.

Project Manager: Persona a cargo del proyecto solicitado por el cliente.

QA: (quality assurance) departamento/peronal que se encarga de que el producto esté funcionando correctamente.

CCC: Comité de control de configuración.

Sprint: Periodo de tiempo a partir del cual se presentara una versión preliminar del producto.

Product Backlog: Grupo de requerimientos que serán cumplidos a lo largo la etapa de producción del producto.

Sprint Backlog: Grupo de requerimientos que serán cumplidos a lo largo del Sprint.

4 Organización del proyecto

4.1 Interfaces externas

Se necesitará aquí una estrecha colaboración entre el equipo de desarrollo y CookBook. Nuestro equipo ira entregando informes a los dueños de la compañía, para que este puedan evaluar los progresos efectuados.

Debido a que la empresa utiliza metodologías ágiles de desarrollo, el cliente también tendrá una papel activo en la toma de decisiones en la fase de producción, es por eso que a lo largo de desarrollo se irán haciendo diferentes reuniones al final de cada Sprint para que el cliente de su aporte de por donde debería encausarse el proyecto.

1.1 Estructura interna

El equipo de desarrollo estará compuesto por un grupo reducido de personal integrado por Alexandroff Maximiliano, Izquierdo Gonzalo y Torres Ignacio. El equipo será organizado por Scrum master que irá variando en cada sprint.

1.1 Roles y responsabilidades

Los roles son lo mismo que se definen en scrum:

Scrum Master: Será el encargo de administrar los esfuerzos del equipo de desarrollo al establecer cuáles son los objetivos para un sprint determinado.

Equipo de desarrollo (development team): Serán los encargados de realizar un desarrollo incremental del producto en base a las historias seleccionadas para ese sprint.

Dueño del producto (Product Owner): El dueño junto con el scrum master se aseguraran que los esfuerzos de lo producidos por el equipo de desarrollo estén orientados a las partes más prioritarias del producto.

2 Planes de administración del proceso

2.1 Plan inicial

2.1.1 Plan del personal

Cantidad y tipos del personal requerido. Duración para la cual son necesarios.

2.1.2 Plan de adquisición de recursos

Forma de adquirir los recursos necesarios para llevar adelante el proyecto, incluyendo hardware, software, contratos de servicio y servicios administrativos.

2.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Plan de entrenamiento necesario para terminar con éxito el proyecto.

2.2 Plan de trabajo

2.2.1 Principales actividades del proyecto

El proceso de desarrollo constara de las siguientes etapas, siendo posible volver en cualquier momento a un etapa anterior:

Elicitación de requerimientos:

En esta etapa Jitasoft entrevistara al cliente con el fin de poder constar las necesidades del cliente.

Análisis de requerimientos:

Una vez sabidas las necesidades del cliente, Jitasoft presentara al cliente una lista detallada de lo que entiendo que desea el cliente para evitar ambigüedades.

Especificación de requerimientos:

Una vez con las lista en mano, Jitasoft descripción del sistema que va a ser desarrollado haciendo uso de los requerimientos previstos en los pasos anteriores.

Validación de requerimientos:

El cliente aprobará o descartará los requerimientos funcionales que la empresa Jitasoft les haya presentado, en esta etapa el cliente también podrá asignar prioridades a cada uno de esos requerimientos

Diseño del sistema:

Se establecerán los módulos que requerirá el sistema, así como también cuestiones funcionales sobre el rendimiento y tiempos de respuesta.

Diseño del programa

Se divide cada módulo funcional en partes que puedan ser programadas con un objetivo concreto.

Codificación

Se crea el programa utilizando HTML/CSS para el diseño, y JS para funcionalidades.

Pruebas

Se depura los módulos creados en busca de errores.

Operación y mantenimiento

2.2.2

Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
Elicitación de Req	1	\$50/hr	\$400
Análisis de Req	1	\$50/hr	\$600
Esp. de Req.	1	\$50/hr	\$400
Validación de Req.	1	\$50/hr	\$150
Diseño de software	1	\$60/hr	\$1500
Codificación	1	\$55/hr	\$2300
Pruebas	1	\$30/hr	\$600
Operación y Mant.	1	\$40/hr	\$300

2.2.3

Asignación de presupuesto

Se estipula que el producto base demandará 1 mes en producirse, y el trabajo de 1 desarrollador, 2 QA testers, y un Project manager. Dedicándole cada uno de estos un tiempo de aproximadamente 8 horas por semana. La hora del Project manager ronda los 40\$, lo que daría \$1280 por el proyecto, la hora de los QA testers cotiza en \$30 derivando en un costo de \$1920 por el proyecto, y la del desarrollador por hora también se estipula en \$30 dando \$960 por el proyecto.

En concepto de sueldos, el proyecto costará 4160, y considerando una ganancia para la empresa del 10%, el costo del proyecto quedará en \$4600.

2.3 Plan de control

2.3.1

Plan de control de requerimientos

NA

2.3.2

Plan de control de calendario

NA

2.3.3

Plan de control de presupuesto

NA

2.3.4

Plan de control de calidad

NA

2.3.5

Plan de informe

NA

2.3.6

Plan de recolección de métricas

NA

5.4 Plan de administración de riesgos

Id Riesgo	Nombre	Probabilidad	Impacto	Responsable	Estado
01	Comprensión errónea de requerimientos	Moderada	ALTO	Equipo de entrevistadores	Inactivo
02	Renuncia un desarrollador	Moderada	Moderado	Jitasoft	Inactivo
03	Las interfaces no complacen al cliente	Bajo	Moderado	Diseñador	Inactivo
04	El proyecto es más complejo de lo que el cliente esperaba	Moderada	Alto	Elicitador	Inactivo
05	El cliente decide bajar la escala del producto	Alta	Moderado	Elicitador	Inactivo
06	Fecha de entregas inalcanzables	Moderada	Moderado	Scrum Master	Inactivo

07	El sitio no es seguro.	Moderado	Moderado	Desarrolladores	Inactivo
08	Errores en la estimación del presupuesto	Moderado	Alto	Diseñador	Inactivo
09	Desconocimiento o poco conociendo por parte del equipo de desarrollo en la utilización de la herramientas	Moderado	Bajo	Scrum Master	Inactivo
10	Dificultad de comunicación de la comunicación entre los miembros del grupo de desarrollo del proyecto.	Alta	Moderado	Scrum Master	Inactivo
11	Inexperiencia del equipo técnico	Baja	Moderado	RRHH	Inactivo
12	Programada de diseño defectuosos	Baja	Moderado	Diseñador	Inactivo
13	El software no complace al usuario final.	Baja	Alto	Diseñador	Inactivo
14	No se consideraron restricciones gubernamentales	Baja	Moderado	Jitasoft	Inactivo
15	Documentación incorrecta.	Baja	Moderado	Desarrolladores	Inactivo

Id Riesgo 01	Nombre : Comp. Erronea de requerimientos
	Fecha : 15/10
	Descripción :
Probabilidad: Moderada	
Impacto: ALTO	

Responsable: Equipo de entrevistadores	Clase: -
Estrategia de Mitigación (Anulación/Minimización): Se desarrollará el proyecto de forma que sea posible atacar los módulos específicos que tengan problemas con la decodificación de requerimientos, y de esta forma perder la menor cantidad de tiempo posible.	
Plan de Contingencia : Realizar un exhaustivo número de entrevistas programadas para aplicarse en caso de detectar que el proyecto está tomando un rumbo no deseado por los clientes, para modificar la información actual y poder adaptar a tiempo los requerimientos.	

Id Riesgo 02	Nombre : Renuncia un desarrollador Fecha : 15/10
	Descripción :
	Probabilidad: Moderada Impacto: Moderada
Responsable: Jitasoft	Clase: -
Estrategia de Mitigación (Anulación/Minimización): Se buscara que las condiciones de trabajo de los desarrolladores sean las optimas para evitar potenciales renuncias	
Plan de Contingencia : En caso de renuncia de algun desarrollador, se debera contratar a otro nuevo o aumentar las horas de trabajo del resto de los desarrolladores.	

Id Riesgo 03	Nombre : Las interfaces no complacen al cliente Fecha : 15/10
	Descripción :
	Probabilidad: Baja Impacto: Moderada
Responsable: Diseñador	Clase: -
Estrategia de Mitigación (Anulación/Minimización): Se tomara el tiempo adecuado para el diseño de las interfaces	
Plan de Contingencia : En caso de renuncia de que las interfaces no complazcan al cliente, se buscaran los puntos a corregir y se realizara un nuevo diseño de interfaz teniendo en cuenta los cambios sugeridos por el cliente	

Id Riesgo 05	Nombre : El cliente decide bajar la escala del producto	
	Fecha : 15/10	
	Descripción :	
Probabilidad: Alta		
Impacto: Moderada		
Responsable: Elicitador		Clase: -
Estrategia de Mitigación (Anulación/Minimización):		
Plan de Contingencia :		

Id Riesgo 06	Nombre : Fecha de entregas inalcanzables	
	Fecha : 15/10	
	Descripción :	
Probabilidad: Moderada		
Impacto: Moderada		
Responsable: Scrum Master		Clase: -
Estrategia de Mitigación (Anulación/Minimización): Se tomara el tiempo adecuado para el analisis		
Plan de Contingencia : En caso de que el proyecto tome mas tiempo del estipulado, se aumentara la cantidad de horas de trabajo de los programadores		

Id Riesgo 07	Nombre : El sitio no es seguro.	
	Fecha : 15/10	
	Descripción :	
Probabilidad: Moderada		
Impacto: Moderada		
Responsable: desarrolladores		Clase: -

Estrategia de Mitigación (Anulación/Minimización):
Plan de Contingencia :

Id Riesgo 08	Nombre : Errores en la estimación del presupuesto Fecha : 15/10	
	Descripción :	
	Probabilidad: Moderada	
Impacto: Alta		
Responsable: diseñador		Clase: -
Estrategia de Mitigación (Anulación/Minimización): Se tomara el tiempo adecuado para el analisis correcto del presupuesto		
Plan de Contingencia : En caso de que el proyecto se exceda del presupuesto, se debera evaluar lla manera de recortar gastos.		

Id Riesgo 09	Nombre :Desconocimiento o poco conocimiento por parte del equipo de desarrollo en la utilización de la herramientas Fecha : 15/10	
	Descripción :	
	Probabilidad: Moderada	
Impacto: Bajo		
Responsable: Scrum Master		Clase: -
Estrategia de Mitigación (Anulación/Minimización): Se contratara a desarrolladores		
Plan de Contingencia : En caso de que los desarrolladores no conozcan las herramientas, se debera evaluar capacitar a los desarrolladores.		

Id Riesgo 10	Nombre : Dificultad de comunicación de la comunicación entre los miembros del grupo de desarrollo del proyecto.	
	Fecha : 15/10	
	Descripción :	
Probabilidad: Alta		
Impacto: Moderada		
Responsable: Scrum Master		Clase: -
Estrategia de Mitigación (Anulación/Minimización): El scrum master velara por la buena comunicación entre los miembros del equipo		
Plan de Contingencia : En caso de que haya mala comunicacion, se debera evaluar el problema		

Id Riesgo 11	Nombre : Inexperiencia del equipo técnico	
	Fecha : 15/10	
	Descripción :	
Probabilidad: Baja		
Impacto: Moderada		
Responsable: RRHH		Clase: -
Estrategia de Mitigación (Anulación/Minimización): Se contratara desarrolladores con experiencia.		
Plan de Contingencia :		

Id Riesgo 12	Nombre : Programada de diseño defectuosos	
	Fecha : 15/10	
	Descripción :	
Probabilidad: Baja		
Impacto: Moderada		

Responsable: Diseñador	Clase: -
Estrategia de Mitigación (Anulación/Minimización):	
Plan de Contingencia :	

Id Riesgo 13	Nombre : El software no complace al usuario final.	
	Fecha : 15/10	
	Descripción :	
Probabilidad: Baja		
Impacto: Alta		
Responsable: Jitasoft		Clase: -
Estrategia de Mitigación (Anulación/Minimización): Se tomara el tiempo adecuado para la correcta elicitation de requerimientos		
Plan de Contingencia : En caso de que el software no sea del agrado del cliente, se debiera reevaluar el diseño del mismo		

Id Riesgo 14	Nombre : No se consideraron restricciones gubernamentales.	
	Fecha : 15/10	
	Descripción :	
Probabilidad: Baja		
Impacto: Moderada		
Responsable: Desarrolladores		Clase: -
Estrategia de Mitigación (Anulación/Minimización):		
Plan de Contingencia :		

Id Riesgo 15	Nombre : Documentación incorrecta.	
	Fecha : 15/10	
	Descripción :	
Probabilidad: Baja		
Impacto: Moderada		
Responsable: Equipo de entrevistadores		Clase: -
Estrategia de Mitigación (Anulación/Minimización): Se tomara el tiempo que se considere adecuado para documentar el proyecto.		
Plan de Contingencia :		

5.5 Plan de liberación de proyecto

Una vez finalizado y entregado el proyecto se procederá a la observación del funcionamiento del mismo, bajo un plan de pruebas efectivo por 2 a 6 meses posterior a la puesta en actividad del sitio.

Luego de finalizado esto, se hará un informe de evaluación y se dará por concluido.

Una vez concluido el proyecto, el cliente gozara de 4 meses de mantenimiento sin encargo, pasado ese tiempo deberá abonar una suma puesta por Jitasoft.

3 Planes de procesos técnicos

3.1 Modelo de proceso

El modelo de ciclo de vida es el que define SCRUM, que consiste en cumplir con el sprint backlog durante cada sprint, el sprint en este caso será de 15 días y empezara a partir de la fecha del firme de acuerdo entre las partes. Jitasoft proveerá al cliente de una sección en la plataforma Pivotal Tracker, donde el cliente podrá ir siguiendo como va avanzando su producto y poder también ser parte del ciclo de producción al poder insertar nuevos requerimientos durante este proceso (cada requerimiento nuevo tendrá un precio asociado), también el cliente tendrá la potestad de influir en la definición sprint backlog asociado al nuevo sprint.

El producto se considerara terminado cuando se haya finalizado el product backlog.

3.2 Métodos, herramientas y técnicas

El método de desarrollo a utilizar será el SCRUM, el cual brinda una metodología ágil para el desarrollo en grupo que se adecua correctamente con nuestro ordenamiento jerárquico de un grupo reducido con responsabilidades parecidas.

Los lenguajes de desarrollo serán HTML/CSS para el diseño del sitio debido a una amplia aceptabilidad, robustez, y su continuo desarrollo. Para la funcionalidad de la web se utilizara JavaScript debido a su alta integración con HTML, su estabilidad y su seguridad.

3.3 Plan de infraestructura

La infraestructura donde va ser establecido el sistema, no corre por cuenta de Jitasoft.

3.4 Plan de aceptación del producto

Una vez finalizado el desarrollo del producto, se firmara un documento de fin de trabajo, a partir del cual el cliente no podrá realizar NINGUN reclamo sobre un requerimiento no cumplido.

Aun así, un vez firmado el documento, el cliente mantendrá el derecho a reclamar de ocurrir un comportamiento indebido de alguna de la funcionalidades.

4 Plan de procesos de apoyo

4.1 Plan de administración de configuración

NA

4.2 Plan de pruebas

NA

4.3 Plan de documentación

La documentación del sistema se hará tanto en forma virtual, a través de una Wiki en la plataforma Github, como así también en forma escrita, que será entregada al cliente al finalizar cada sprint.

El manual tendrá especificado a que versión del producto corresponde, como así también que funcionalidades nuevas tiene respecto a la anterior, que funcionalidades han sido modificadas, y que funcionalidades han sido eliminadas.

Internamente la compañía se maneja de forma similar por medio de la plataforma Pivotal Tracker, pero la documentación posee información más detalla sobre los problemas, como porque surgió un problema y de qué clase de problema se trata. Además cada cambio realizado tiene un responsable directo, al que el Project manager se va a referir en caso de tener que consultar por algún cambio específico.

4.4 Plan de aseguramiento de calidad

NA

4.5 Plan de revisiones y auditorías

NA

4.6 Plan de resolución de problemas

NA

4.7 Plan de administración de terceros

NA

4.8 Plan de mejoras en el proceso

NA

5 Planes adicionales

Plan de backup:

Debido a que la información es uno de los datos más importantes que posee el cliente, la empresa Jitasoft implementara un sistema de resguardo de datos. Dicho sistema se

actualizara diariamente y almacenara los datos de forma redundantemente en el servidor, pudiéndose recuperar con el debido proceso. Si bien el proceso será intuitivo, es recomendable que lo haga algún técnico de Jitasoft debido a la sensibilidad de los datos. El sistema de Backup está ampliamente aceptado que hay que verificarlo al menos dos veces por año, estando la primera de estas verificaciones a cargo de Jitasoft, y el resto serán a criterio del cliente.