PROYECTO FINAL

Trabajo Práctico Anual Nº 2 – Planificación de Proyectos Informáticos

**Universidad Tecnológica Nacional – Facultad Regional Mendoza**

ABRAHAM, Leandro

BOTTA, Adrián

FRATTE, Daniel

OCAÑA, Pablo

CONTENIDOS

[CAPITULO I: Actividades 3](#_Toc291769947)

[Definición y Descripción de Actividades 3](#_Toc291769948)

[INVESTIGACIÓN 4](#_Toc291769949)

[DISEÑO 5](#_Toc291769950)

[PROGRAMACIÓN 6](#_Toc291769951)

[PRUEBAS E INTEGRACIÓN 6](#_Toc291769952)

[METODOLOGÍA ÁGIL Y DESARROLLO ITERATIVO 6](#_Toc291769953)

[DIAGRAMA DE TIEMPOS 7](#_Toc291769954)

[CAPITULO II: Organización para la ejecución del proyecto 8](#_Toc291769955)

[Equipo de Trabajo 8](#_Toc291769956)

[Estructura 8](#_Toc291769957)

[Roles y Perfiles 8](#_Toc291769958)

[Herramientas de Comunicación y Control de Avance 11](#_Toc291769959)

[Retroalimentación 12](#_Toc291769960)

[Toma de Decisiones 12](#_Toc291769961)

# CAPITULO I: Actividades

## Definición y Descripción de Actividades

Para el desarrollo del proyecto se han seleccionado 2 metodologías de sistemas que reúnen los requisitos para la naturaleza del mismo. Las mismas son:

* **SCRUM**
* **Extremme Programming (XP)**

A partir de las bases teóricas que cada metodología plantea se han elaborado las siguientes actividades.

|  |  |
| --- | --- |
| Actividad | Descripción |
| Investigación | La idea general de esta actividad es llevar a cabo el proceso de investigación (básica, aplicada, y analítica) de los requerimientos, del análisis del proceso en sí que el sistema resuelve. |
| Diseño | Una vez analizada y comprendida la situación, se diseña un componente de software que ataque la necesidad relevada. |
| Programación | El módulo o componente diseñado es mapeado desde un diseño consistente al correspondiente código y tecnología que lo implementará. |
| Pruebas e Integración | Una vez implementada la porción de software correspondiente, es necesario llevar a cabo un diagnóstico y evaluación de su performance y calidad, a la hora de funcionar individualmente e integrado con el tronco del sistema. |

Es necesario entrar en detalle en cada una de estas actividades para un mayor entendimiento. Si bien nuestro proyecto consiste en el desarrollo de un sistema de información, se han planteado diferencias en la metodología de las actividades a llevar a cabo.

### INVESTIGACIÓN

* **Investigación Preliminar:** Comprende etapas generales y que son llevadas a cabo en la mayoría de los proyectos de sistemas.
  + Funciones detectadas
  + Interfaces y funcionamiento del sistema actual
  + Análisis de la Tecnología existente
* **Ingeniería de Requerimientos:** Los requerimientos son una necesidad documentada sobre el contenido, forma o funcionalidad del sistema de software que se está desarrollando. Existen 3 tipos de requerimientos que serán estudiados, analizados y elaborados para la realización de este proyecto:
  + **Requerimientos Funcionales:** Es una descripción de lo que el sistema debe hacer.
  + **Requerimientos No Funcionales:** Son especificaciones referidas al rendimiento, calidad, etc. Y sobre cómo debe realizar sus funciones.
  + **Requisitos Adicionales:** Son aquellos que definen detalles extras tales como compatibilidad con ciertos sistemas operativos hasta la adecuación o cumplimiento de normas o regulaciones.

Para poder hacer ingeniería de requerimientos, es necesario complementar la definición de los mismos con 3 tipos de investigación científica y tecnológica, las cuales se justifican llevar a cabo dado que el proyecto en su totalidad es de esta categoría. Los tipos de investigación involucradas son:

* **Investigación básica:** También llamada investigación fundamental o investigación pura, se suele llevar a cabo en los laboratorios; contribuye a la ampliación del conocimiento científico, estudiando nuevas teorías, leyes y principios. En nuestro caso en particular corresponde a la recopilación de la información científica del proceso de generación de energía hidroeléctrica en sí, los principios físicos, matemáticos y eléctricos involucrados para la mayor comprensión del sistema que se está desarrollando.
* **Investigación aplicada:** Es la utilización de los conocimientos en la práctica, para aplicarlos, en la mayoría de los casos, a una situación en particular perteneciente a un campo disciplinar propio. En nuestro sistema y proyecto hay que entender los **cómos** y los **porqués** de los procesos industriales, las normas de seguridad involucradas en el desarrollo e implementación de este tipo de sistemas, entre otros detalles técnicos.
* **Investigación analítica:** Es un procedimiento más complejo que la investigación básica y aplicada, y consiste fundamentalmente en establecer la comparación de variables y principios y su relación con el proceso y la tecnología del mismo. Es decir, particularmente en nuestro caso de estudio, consiste en comprender analíticamente en su totalidad las relaciones que existen entre todos los procesos individuales de la planta, la ciencia involucrada desde lo elemental a lo aplicado, y empezar a analizar desde la Ingeniería en Sistemas una solución preliminar y un mapeo en requerimientos para la próxima sub etapa.

### DISEÑO

La etapa de diseño se avoca a establecer una correspondencia entre el estudio de requerimientos e investigación que se realizó en la etapa anterior con una estructura o diseño que satisfaga la totalidad de requisitos y con una eficiencia aceptable. En la misma se realizarán actividades que comprenden desde modelos lógicos a estructuras físicas, entre otros detalles del sistema.

* **Definir objetivo y alcances del nuevo sistema:** Se intenta con esta actividad dejar claro los límites y objetivos del sistema de información a desarrollar. Esto incluye una vez detectadas las necesidades y problemas de la situación actual, establecer las soluciones y mejoras tecnológicas que vamos a brindar con nuestro nuevo software.
* **Definir el proceso y las salidas del sistema:** Para cada uno de los módulos planteados, es vital entender y definir cuáles serán las funciones de cada uno de ellos, sus entradas y salidas, entre otras cosas.
* **Modelo Funcional y de Datos:** El proceso y salidas de la actividad anterior, deberán ser modelados y formalizados con metodologías de diseño de sistemas que sean propias y adecuadas para el tipo de proyecto y metodología a utilizar.

### PROGRAMACIÓN

La etapa consiste en programar o implementar en una tecnología en particular (o varias para nuestro caso) la solución diseñada anteriormente. Se realiza para ello un estudio exhaustivo y comparativo de todas las tecnologías de información que sirven para el propósito. No es necesario un mayor detalle de las actividades de esta etapa más que el siguiente:

* **Implementación de funcionalidades:** El grueso o tronco de la programación recae sobre las funcionalidades específicas que han sido modularizadas según la parte del proceso involucrada.
* **Implementación de Interfaces** (GUI, inter-módulos, etc.).

### PRUEBAS E INTEGRACIÓN

Por último, cada una de las porciones de software implementadas necesitan ser probadas y evaluadas en funcionalidades, calidad, integración y performance. Para ello se realizan diferentes tipos de test o pruebas para, de ser necesario, corregir lo que haga falta en tiempo y forma.

* **Desarrollo e Implementación de Pruebas Unitarias:** Pruebas de componentes individuales.
* **Desarrollo e Implementación de Pruebas de Integración:** Pruebas de las interacciones de los componentes entre sí.
* **Pruebas de Seguridad.**

### METODOLOGÍA ÁGIL Y DESARROLLO ITERATIVO

Dado que la metodología seleccionada nos permite avanzar en el desarrollo de la totalidad del sistema en porciones sencillas, pequeñas y manejables, cada una de las actividades mencionadas anteriormente es realizada en cada uno de los *Sprints*, produciendo así resultados visibles y tangibles en periodos de tiempo cortos.

## DIAGRAMA DE TIEMPOS

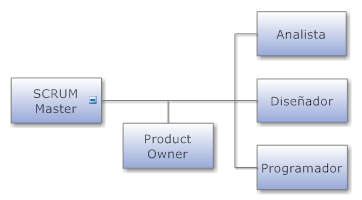
*(Documento Anexo)*

# CAPITULO II: Organización para la ejecución del proyecto

## Equipo de Trabajo

El equipo de trabajo pretende alcanzar las metas comunes detalladas anteriormente. El equipo se forma con la convicción de que las metas propuestas pueden ser conseguidas poniendo en juego los conocimientos, capacidades, habilidades, información y, en general, las competencias, de las distintas personas que lo integran. A continuación se detallan la estructura del mismo, los perfiles y las funciones de cada uno de los elementos que lo componen.

### Estructura



Las personas que integran el equipo de trabajo son los alumnos del grupo de la cátedra, quienes rotarán entre los diferentes roles de la metodología a utilizar, a fin de mejorar el aprendizaje y contribuir a la eficiencia del proyecto.

### Roles y Perfiles

* **Scrum Master**, es un miembro del equipo que desarrolla tareas especiales, su objetivo principal es eliminar los obstáculos que impiden que el equipo alcance el objetivo del sprint. Es el que comunica al Product Owner el desarrollo del sprint, el que se encarga de que se desarrolle normalmente, intenta solucionar los impedimentos que surgen dentro del equipo, en resumen, un representante del equipo que controla que el proceso de un sprint se ejecuta de forma correcta.
  + **PERFIL BUSCADO:** El perfil para el líder o director de proyecto necesita según nuestro criterio de los siguientes indicadores:

1. Generales
2. Especiales
3. Actitudinales

* **Generales:**

Edad (entre 25-35 años), Nacionalidad (indistinto), Domicilio (Mendoza), Estado Civil (indistinto), Disponibilidad Horaria (FULL TIME), Nivel de Escolaridad (Universitaria), Título Profesional (Ingeniería en Sistemas, Electrónica, o afines), Idiomas (Inglés Avanzado), Movilidad propia, Dinamismo, Capacidad de aprendizaje, Resistencia a la presión y stress, Capacidad de resolución de conflictos, Dinamismo, Organizado y metódico, Facilidad para relacionarse con gente, Buena comunicación oral y escrita, Liderazgo, Conocimientos técnicos básicos.

* **Especiales:**

Formación básica en sistemas de control, facilidad para las ciencias, habilidad y predisposición al trabajo en equipos interdisciplinarios (ciencias exactas, ingenieros, economistas, etc.), Diseño de Sistemas, Administración de proyectos IT, conocimientos sólidos de SCRUM y XP.

* **Actitudinales:**

Extrovertido, Creativo, Servicial, Colaborador, Comunicador, Innovador, Analítico, Predisposición al esfuerzo.

* **Product Owner**, es el interlocutor entre el cliente y el equipo. Cuando está con el equipo él representa la voz del cliente, y cuando está con el cliente él representa la voz del equipo. Su labor es asegurarse de que el desarrollo del trabajo se produce dentro de los objetivos que ha marcado el cliente. Tiene unas tareas muy concretas que realiza dentro del proceso de Scrum, redacta las historias de usuario, las prioriza según la información que le traslada el cliente, y las coloca en el Product Backlog.
* Equipo de Desarrollo (**Scrum Team**):
  + Investigación (**Analista**). El Analista será el encargado de la etapa de investigación (en todas sus versiones), relevamiento y de las etapas de ingeniería de requerimientos.
    - **PERFIL BUSCADO:** Nacionalidad (indistinto), Domicilio (Mendoza), Estado Civil (indistinto), Disponibilidad Horaria (FULL TIME), Nivel de Escolaridad (Terciaria/Universitaria), Título Profesional (Analista/Ingeniería en Sistemas, Electrónica, o afines), Idiomas (Inglés Avanzado), conocimientos de electrónica básica, facilidad para las ciencias, metodologías de sistema, modelado y diseño de bases de datos. **Valorados:** conocimientos de POO en tecnología .NET, Delphi, y bases de datos MySQL.
  + Diseño (**Diseñador**). Encargado de definir la arquitectura de hardware y software, componentes, módulos y datos de un sistema de cómputo para satisfacer los requerimientos.
    - **PERFIL BUSCADO:** Nacionalidad (indistinto), Domicilio (Mendoza), Estado Civil (indistinto), Disponibilidad Horaria (FULL TIME), Nivel de Escolaridad (Terciaria/Universitaria), Título Profesional (Analista/Ingeniería en Sistemas, Electrónica, o afines), Idiomas (Inglés Avanzado), conocimientos de electrónica básica, facilidad para las ciencias, administración, modelado y diseño de bases de datos. UML, Diagramas de Flujo, Diagramas de Bloque, y Diagramas Eléctricos y Mecánicos. **Excluyente:** conocimientos de POO en tecnología .NET, Delphi, y bases de datos MySQL a través de herramientas MySQL Admin.
  + Programación y Pruebas (**Programador**). Es el encargado de transformar a código los diseños y arquitecturas establecidos en las etapas anteriores y realizar las pruebas necesarias para que su funcionamiento sea lo más eficiente posible.
    - **PERFIL BUSCADO:** Nacionalidad (indistinto), Domicilio (Mendoza), Estado Civil (indistinto), Disponibilidad Horaria (FULL TIME), Nivel de Escolaridad (Terciaria/Universitaria), Título Profesional (Analista/Ingeniería en Sistemas, Técnico en Programación, Programador Universitario, Electrónica, o afines), Idiomas (Inglés Avanzado), conocimientos de electrónica básica, facilidad para las ciencias, administración de bases de datos. UML, Diagramas de Flujo, Diagramas de Bloque, y Diagramas Eléctricos y Mecánicos. **Excluyente:** conocimientos de POO en tecnología .NET, Delphi, y bases de datos MySQL a través de herramientas MySQL Admin. Programación Estructurada en C/C++ y conocimientos avanzados sobre redes de comunicaciones digitales, PIC/PLC, y sistemas SCADA.

## Herramientas de Comunicación y Control de Avance

* **Reuniones Semanales** para el control de avance, revisión de documentación y cumplimentación de aspectos y consignas requeridas por la cátedra.
* **Leankitkanban** (Herramienta de Soporte a la Administración de Proyectos Ágiles). Kanban es un sistema para visualizar el trabajo de proyectos ágiles, y realizar el flujo del mismo reduciendo esfuerzo y maximizando el valor del proceso. Esto ayuda a evitar cuellos de botella, bloqueos, entre otras dificultades y concentrarse por lo general en la gran mayoría de las ventajas de las metodologías ágiles.
* **Facebook Group: “Proyecto2011”.** Sirve para la comunicación virtual cuando las reuniones periódicas presenciales por algún motivo requieren de trabajos intermedios.
* **Google Code** Repositorios: hydro2011.
* **TortoiseSVN**, para el ítem anterior.
  + Mediante estas dos herramientas se hace un control estricto de las versiones del sistema o sus módulos (Sistema CVS). El repositorio Google es accesible vía web y vía el cliente SVN nombrado anteriormente.
* **Mails** semanales, para coordinar detalles extra que se escapen a las reuniones.

## Retroalimentación

Dada la metodología seleccionada y las herramientas que se utilizarán la **retroalimentación** se hace evidente y necesaria para avanzar en el desarrollo del proyecto. Al finalizar un Sprint se toman las salidas (documentos, errores, mejoras, etc.) de la iteración anterior para plantear un nuevo objetivo de mejoramiento como entrada para el próximo Sprint.

## Toma de Decisiones

Respecto de la **toma de decisiones**, pueden darse las siguientes situaciones:

1. *Decisiones Sencillas con bajo impacto en el proyecto*

Cada integrante tiene libertad para tomar este tipo de decisiones mientras realiza un trabajo en particular.

1. *Decisiones de grado medio y/o con un moderado impacto en el proyecto*

Deberá consultarse al Scrum Master, para lograr un análisis más profundo de la situación, y que éste tome la decisión más adecuada

1. *Decisiones Importantes, de alto impacto*

Este tipo de decisiones afectarán a todo el equipo de trabajo, por lo que las mismas deberán tomarse con todos los integrantes del equipo presente, a fin de lograr la mejor decisión posible

# CAPITULO III: Factibilidad

## Definición y Descripción de recursos para cada una de las actividades

Los recursos para la planificación del sistema caen en las siguientes categorías:

* **Recursos Humanos:** Es todo el personal a cargo del proyecto. Se listan más abajo con la respectiva carga horaria de cada uno de ellos.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Recurso | Actividad | Descripción |
| SCRUM Master | Coordinación del Grupo y Proyecto | Ver más arriba (hiperlink) |
| Analista | Investigación | Ver más arriba |
| Diseñador | Diseño | Ver más arriba |
| Programador | Programación | Ver más arriba |

* **Recursos Físicos:** Son materiales e instrumentos necesarios para llevar a cabo el análisis, diseño e implementación y todas las pruebas que este tipo de sistemas requiere previo a su instalación.
  + Estaciones de Programación Portátiles: 4 notebooks
  + Juego de Sensores y Actuadores de prueba (x1)
  + Simulador por software RTU/PLC (x1)
  + Servidor de aplicaciones (x1)

## Diagrama de Recursos

Los recursos aquí listados presentan el siguiente porcentaje de carga horaria total del proyecto de desarrollo.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Recurso | Cantidad Horas Trabajadas | Porcentaje del Total |
| SCRUM Master | 57,6 | 8 |
| Analista | 86,4 | 12 |
| Diseñador | 216 | 30 |
| Programador | 360 | 50 |
| TOTAL | 720 | 100 |

## Análisis de Factibilidad

## Costos desagregados por recursos

## Análisis de Riesgos

## Análisis de Impacto Ambiental