

ALCANCE DEL PROYECTO

Realizado por:

García Gonzalez, Andrés
Vazquez Argumedo, Jesús
Vazquez Encina, Alejandro
Vera Recacha, Laura

Fecha de realización:

Villalba Ramírez, Javier
18 de noviembre del 2017

Revisión:

1.0

Contacto:

javvilram@alum.us.es

Índice

<u>Descripción del alcance del proyecto y del producto.....</u>	<u>4</u>
<u>Entregables del proyecto.....</u>	<u>5</u>
<u>Criterios de aceptación.....</u>	<u>6</u>
<u>Exclusiones del proyecto.....</u>	<u>6</u>
<u>Restricciones del proyecto.....</u>	<u>7</u>
<u>Supuestos del proyecto.....</u>	<u>7</u>
<u>Desglose de recursos.....</u>	<u>8</u>

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Realizada por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	Javier Villalba			18/11/2017	Versión inicial del documento.

Descripción del alcance del proyecto y del producto

El producto a entregar estará formado por un conjunto de herramientas que coordinadas entre ellas proporcionaran al cliente una mejora considerable en su gestión de equipos en proyectos software. Las herramientas serán tomadas del entorno tecnológico actual, evitando el desarrollo de nuevas aplicaciones que incrementen el coste total del producto.

El objetivo final que se persigue con este producto no es otro que el de dar una solución software para la gestión inteligente y eficiente de los recursos humanos del cliente, esto es, una pautas a seguir para mejorar la coordinación de las personas dentro de un proyecto siguiendo metodologías ágiles, de tal modo que tengan claro como y a través de que medios se pueden comunicar entre ellos y con sus clientes, como gestionar los documentos del proyecto, como planificar las reuniones, como gestionar las notificaciones internas en el equipo y como realizar una planificación de tareas de forma efectiva.

Por otra parte, el objetivo principal del proyecto consiste en diseñar un producto con el que nuestro cliente esté satisfecho, es decir, un producto que cumpla con todas las condiciones impuestas y realmente mejore la situación actual del cliente. Para ello, nuestro proyecto seguirá una metodología ágil como forma de trabajo, organizando el proyecto en Sprints (o iteraciones), comunicándonos con el cliente cada poco tiempo para convertirlo en participante activo del proyecto y trabajando de una forma fluida y flexible. Nuestra meta es cumplir con la planificación interna, el calendario de entrega y los requisitos del cliente.

Entregables del proyecto

El proyecto contará con cuatro entregables, cada uno de ellos coincidirá con el fin de una iteración. Cada entrega tendrá una serie de documentos acordados con el cliente de tal modo que el último entregable contenga todo el contenido del producto software.

Parte de una buena planificación de proyecto consiste en tener un calendario de entregables, es decir, un documento que recoja qué vamos a entregar al cliente y cuando se producirá dicha entrega. A continuación detallaremos un calendario de entregas, el cual esta sujeto a modificaciones a medida que se avanza en el proyecto tal como declaran las metodologías ágiles.

Iteración	Contenido	Fecha
Iteración 1	-Acta de constitución -Gráficas del sprint	09/11/17
Iteración 2	-Acta de constitución -Plan de riesgos -Alcance -Gráficas del sprint -Solución software del cliente -Plan de ejecución de reuniones -Requisitos de recursos -Plan de comunicaciones	23/11/17
Iteración 3	-Acta de constitución -Alcance -Gráficas del sprint -Solución software del cliente -Plan de ejecución de reuniones -Requisitos de recursos -Plan de comunicaciones -Plan de planificación inicial y final -Lecciones aprendidas	07/12/17
Iteración 4	-Acta de constitución -Alcance -Gráficas del sprint -Solución software del cliente -Plan de ejecución de reuniones -Requisitos de recursos -Plan de comunicaciones -Plan de planificación inicial y final -Lecciones aprendidas	21/12/17

Criterios de aceptación

El producto debe cumplir con las siguientes condiciones para que se considere como finalizado y el cliente le dé el visto bueno:

- Debe contemplar una metodología que gestiona las notificaciones internas reduciendo al máximo el ruido (posibles distracciones del objetivo inicial de la notificación).
- Se debe proporcionar un plan detallado de como se deben planificar y ejecutar las reuniones internas mediante las herramientas que proporcionamos en la solución software.
- El producto debe proporcionar una solución que resuelva la problemática de gestionar los documentos generados por el cliente.
- El producto debe proporcionar un mecanismo para la gestión de tareas e iteraciones para el cliente.
- La solución proporcionada debe seguir los mecanismos impuestos por las metodologías ágiles.
- Además de la solución software, el producto debe ir acompañado de, al menos, los siguientes documentos:
 - Acta de constitución
 - Alcance del proyecto
 - Planificación inicial y final
 - Lecciones aprendidas

Exclusiones del proyecto

Queda fuera del alcance de este proyecto cualquier posible implementación de nuevas herramientas así como la adquisición o venta de aparatos hardware propios. Además, tampoco se contempla la posibilidad de proporcionar ningún espacio físico personalizado para el cliente.

Restricciones del proyecto

El proyecto cuenta con las siguientes restricciones:

- Como mínimo se deben cumplir con 4 iteraciones a lo largo del proyecto y una entrega final. Las fechas de estas entregas deben ser antes de las indicadas a continuación:

ITERACIÓN	FECHA LÍMITE
1	9 de noviembre del 2017
2	23 de noviembre del 2017
3	7 de diciembre del 2017
4	21 de diciembre del 2017
Entrega final	22 de diciembre del 2017

- Todas las herramientas que formen el producto tendrán que ser de código abierto.
- El producto debe dar una solución que permita la gestión telemática del trabajo individual.
- Los recursos humanos son limitados. Únicamente dispondremos de 5 personas para desarrollar el producto, siendo imposible ampliar el equipo de trabajo durante la vida del proyecto.

Supuestos del proyecto

El equipo contará con ayuda externa como apoyo para resolver dudas referentes al trabajo a realizar.

El producto está sujeto a cambios por parte del cliente, que puede afectar a la planificación inicial del proyecto, por lo que siempre se contará con un margen de error en las estimaciones para poder hacer frente a estos cambios.

Otros supuestos que tomaremos como verdaderos en el proyecto son:

- Ningún miembro del equipo dejará el proyecto antes de finalizarlo.
- No se producirán catástrofes naturales que puedan afectar al trabajo ya desarrollado.
- El cliente se hará responsable de su parte como interesado en el proyecto y no cambiará de proveedor durante el desarrollo.
- Las herramientas seleccionadas para formar parte de la solución software seguirán estando disponibles durante y tras finalizar el proyecto.

Desglose de recursos

