

# ACTA DE CONSTITUCIÓN

## TERCERA ITERACIÓN

Realizado por:

García Gonzalez, Andrés  
Vazquez Argumedo, Jesús  
Vazquez Encina, Alejandro  
Vera Recacha, Laura  
Villalba Ramírez, Javier  
22 de noviembre de 2017  
2.0  
[javvilram@alum.us.es](mailto:javvilram@alum.us.es)

Fecha de realización:

Revisión:

Contacto:

## Índice

<u>1. Descripción del Proyecto y Entregables.....</u>	<u>4</u>
<u>2. Requisitos del proyecto y del producto.....</u>	<u>4</u>
<u>3. Descripción del protocolo de comunicación del proyecto .....</u>	<u>5</u>
<u>4. Tabla de interesados.....</u>	<u>5</u>
<u>5. Criterios de aceptación .....</u>	<u>6</u>
<u>6. Riesgos iniciales y plan de riesgo.....</u>	<u>6</u>
<u>7. Coste.....</u>	<u>7</u>
<u>8. Solución a los requisitos específicos del cliente.....</u>	<u>8</u>

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Realizada por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	Laura Vera Recacha	Adrián Luque Montoya		09/11/2017	Versión inicial del documento
2.0	Laura Vera Recacha Andrés García González	Adrián Luque Montoya		22/11/2017	Primera mejora del documento
3.0	Alejandro Vázquez			26/11/2017	Revisión después de la segunda iteración

# 1. Descripción del Proyecto y Entregables

En este proyecto está organizado por la Universidad de Sevilla, por la asignatura Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos.

El proyecto constará de varias iteraciones en las cuales están las siguientes tareas: reunión de planificación del sprint, reunión de revisión del sprint, reunión de retrospectiva del equipo y la elaboración de las gráficas de *sprint burndown* y de *product burndown*.

Su fecha de preparación fue el 20 de octubre de 2017

Para el desarrollo del proyecto tenemos definidas las siguientes iteraciones:

Iteración	Fecha
1	09/11/2017
2	23/11/2017
3	07/12/2017
4	21/12/2017

El proyecto será entregado el 22 de diciembre de 2017.

## 2. Requisitos del proyecto y del producto

El proyecto consta de una serie de requisitos para su correcta consecución que se pueden resumir en diseñar una solución a nuestro cliente para mejorar su gestión en el equipo del día a día siguiendo los principios del manifiesto ágil.

Esta solución a diseñar depende de unos requisitos específicos para nuestros clientes: la forma en que deben comunicarse, el software que deben usar u otros.

En nuestro caso los requisitos específicos de nuestro cliente son:

- Comunicación individual telemática
- Uso de software de código abierto (u open source)

Cada uno de los productos a entregar en cada una de las iteraciones deben cumplir con los criterios de aceptación definidos en el apartado posterior y deben contener al menos los siguientes ítems:

- Acta de constitución del proyecto: documento actual, en él se analizan las bases del proyecto.
- Gestión del alcance: en él se define el alcance del proyecto y se realiza un desglose las tareas a realizar para su consecución.
- Planificación inicial y final: documento en el que se describe la planificación del proyecto y como es el real desarrollo de este.
- Lecciones aprendidas: en este apartado se indican los contratiempos o problemas que hemos encontrado a lo largo de la iteración y a su vez se trata de dar una posible solución para tratar de solventarlos a la siguiente

### 3. Descripción del protocolo de comunicación del proyecto

Para definir las reuniones con el cliente nuestro Product owner se comunica con el Product manager a través del correo. Estos acuerdan un día y hora para realizar la reunión junto con todo el equipo.

Se tratan los puntos del día que han definido anteriormente, se toma el acta de la reunión usando un plantilla realizada por nosotros; y se firma por todos los asistentes. Se manda también por correo al Product manager para que la valide y la firme.

Para tratar puntos que necesitan una respuesta rápida usamos Telegram, tanto dentro del equipo como nuestro Product owner con el product manager.

Las reuniones se realizan por una aplicación de código abierto específica para videoconferencias.

Otra tipo de reuniones son las de retrospectiva, estas se realizan al final de la iteración. En ella se llevan a cabo temas como las lecciones aprendidas, que debemos mejorar, el estado del proyecto y que queda para acabarlo.

### 4. Tabla de interesados

Nombre	Rol	Contacto
García Gonzalez, Andrés	Analistas programadores	<a href="mailto:andgarq@gmail.com">andgarq@gmail.com</a>
Vazquez Argumedo, Jesús	Analistas programadores	<a href="mailto:jesvazarg@gmail.com">jesvazarg@gmail.com</a>
Vazquez Encina, Alejandro	Desarrolladores	<a href="mailto:alevazenc@gmail.com">alevazenc@gmail.com</a>
Vera Recacha, Laura	Desarrolladores	<a href="mailto:lauraverarec@gmail.com">lauraverarec@gmail.com</a>
Villalba Ramírez, Javier	Product owner	<a href="mailto:javvilram@alum.us.es">javvilram@alum.us.es</a>
Luque Montoya, Adrián	Product manager	<a href="mailto:adrluqmon@alum.us.es">adrluqmon@alum.us.es</a>

## 5. Criterios de aceptación

Se han definido una serie de criterios de aceptación para determinar el nivel de consecución de los objetivos planteados.

- Debe existir una plantilla de documentos común para las comunicaciones entre cliente y proveedor
- Se deben llevar a cabo una serie de reuniones obligatorias dentro del equipo: reunión de planificación de sprint, reunión de revisión del sprint, reunión de retrospectiva del equipo.
- Se deben elaborar las gráficas de *sprint burndown* y *product burndown* en cada iteración.
- Se asume que el cliente desea obtener una solución de una calidad aceptable y que realmente le facilite y se adapte a su metodología de trabajo, asumiendo a su vez que esta solución cumple con los requisitos definidos previamente.
- Es obligatoria la entrega puntual de cada uno de los productos de la solución en cada una de las iteraciones.
- Los documentos recibidos por el cliente deben ser revisados, aprobados y firmados para asegurar que cumplen su función correctamente y es lo esperado.

Estos criterios de aceptación han sido decididos en un acuerdo común del equipo, teniendo en cuenta las necesidades y ruegos del cliente.

## 6. Riesgos iniciales y plan de riesgo

Existen una serie de riesgos iniciales que se han previsto al inicio del proyecto, estos son:

- Desconocimiento total o parcial sobre los requisitos pedidos por el cliente, debido a un fallo de comunicación o de entendimiento.
  - Plan de acción: Tratar de llegar a un punto de entendimiento con el cliente, a través del dialogo y una comunicación clara y concisa del asunto, presentando los problemas encontrados y tratando de darles una solución óptima y factible para ambas partes.
- Fallo total o parcial en la entrega de un producto en una iteración, este fallo puede deberse a factores como: falta de planificación, de coordinación o de entendimiento ya sea entre cliente-proveedor como dentro del equipo.
  - Plan de acción: Llegado al punto en el que sucede un fallo total o parcial en la entrega se tendrán en cuenta los motivos por los cuales se ha llegado a este punto, tratando aprender lo máximo posible de estos errores, arreglándolos y evitando que vuelvan a suceder en futuras iteraciones.
- Falta de puntualidad, debido de nuevo tanto a fallos de planificación o coordinación como el no tener en cuenta otras cargas de trabajo como pueden ser otras asignaturas, exámenes etc.
  - Plan de acción: Proponer soluciones restrictivas en cuanto a la planificación como periodos cerrados para la realización de las actividades imponiendo posibles “castigos” a aquellos que los incumplan como la pérdida de puntos en el cómputo final.
- Fallo en el servicio de la solución propuesta al cliente, este fallo a pesar de que esté totalmente

fuera de nuestro alcance se contempla ya que puede ocurrir.

- Plan de acción: Proponer una nueva solución, tratando de solventar el problema previo.
- Desmotivación del equipo, en general es necesario un equipo motivado para poder cumplir con los criterios expuestos anteriormente, para ello tratamos de motivarnos y mantener un buen ambiente de trabajo en el equipo.
  - Plan de acción: Tratar de localizar el problema para la falta de motivación e intentar volver a crear un buen ambiente de trabajo, si es necesario se realizarán actividades de unión entre el equipo (*teambuilding*).
- Otros factores como:
  - El abandono del proyecto por parte de algún miembro del equipo (debido a motivos que pueden variar desde situaciones personales como profesionales o económicas)
  - Riesgos no controlables o relacionados con el entorno (accidentes, enfermedad...)
- Plan de acción: En el caso de abandono por parte de un miembro del equipo no hay nada que podamos hacer para evitarlo, por tanto, la solución óptima sería adaptarnos al nuevo cambio y tratar de re planificarnos de forma que podamos ser igualmente eficientes.

## 7. Coste

El proyecto tendrá un coste en recursos humanos de :

- Product Management : 914€
- Analistas (2 personas): 880€
- Programadores (2 personas): 580€

El coste de los recursos materiales:

- Equipos (5 pc) : 800€

## 8. Solución a los requisitos específicos del cliente

- Servicio de mensajería en internet [Telegram](#), para la comunicación en general y notificaciones urgentes entre el equipo. [Telegram](#) tiene licencia [GNU/GPL](#) (*General Public License*) y sus términos se pueden encontrar [aquí](#). Herramienta fácil e intuitiva con multitud de compatibilidad de envío y recepción de archivos.
- Cliente de correo [Thunderbird](#), desarrollado por la fundación *Mozilla*, para el envío de documentos y la convocatoria de reuniones. La licencia de *Thunderbird* es [MPL/GPL/LGPL](#) (*Mozilla Public License, General Public License, Lesser General Public License*)
- Gestión de proyectos proponemos [Taiga](#), para la creación del proyecto y administrar las tareas que componen la misma y administrar las tareas los diferentes miembros del equipo. Enlace la página de la aplicación : <https://taiga.io/>
- Gestión de tiempo [Toggl](#) desarrollado por *Toggl OÜ*, para poder medir el tiempo real dedicado en cada una de las tareas del proyecto. Toggl tiene licencia de *Proprietary software*. Es una herramienta sencilla en la que puedes medir el tiempo de manera muy rápida.
- Repositorio del proyecto proponemos [GitHub](#), para almacenar todos los documentos necesarios del proyecto y poder tener un control de versiones de los documentos por si fuera necesario recuperar una versión anterior. GitHub está desarrollado por *GitHub Inc.* Y por desgracia no tiene una licencia de momento, aunque se puede consultar esta web: <https://choosealicense.com/>