

Pliego Técnico

El presente documento es la simulación de un pliego técnico y corresponde a la petición de un trabajo que consiste en la planificación y gestión de un proyecto informático a realizar en la asignatura Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos de la titulación de Máster en Ingeniería Informática de la Universidad de Granada, para el curso 2016-2017.

1. Introducción

La asignatura Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos de la titulación de Máster en Ingeniería Informática de la Universidad de Granada tiene como competencia específica “Capacidad para la planificación estratégica, elaboración, dirección, coordinación, y gestión técnica y económica en los ámbitos de la ingeniería informática relacionados”. Es prioritaria para la asignatura la línea estratégica orientada a formar al alumnado en la adquisición de competencias y habilidades como director y gestor de un proyecto, por lo que se hace hincapié en el aprendizaje práctico y en el trabajo en grupo.

Este pliego técnico corresponde a una licitación que recoge el interés de los coordinadores por la participación del alumnado en la planificación y gestión de un proyecto completo real.

2. Objetivos del proyecto

El objetivo general de este proyecto es que una pareja de estudiantes planifique y gestione un proyecto informático de pequeño tamaño de forma satisfactoria.

Los objetivos específicos del proyecto serán por tanto:

- Aprender a trabajar en colaboración con otros compañeros
- Aprender a hacer la planificación de un proyecto.
- Aprender a gestionar/controlar un proyecto utilizando diversas técnicas y herramientas.
- Aprender a documentar el trabajo realizado y gestionar la documentación y productos obtenidos.

3. Descripción de servicios a prestar

La pareja de estudiantes, como equipo de trabajo gestor del proyecto, debe hacer los siguientes trabajos:

- Preparar el resumen de una propuesta de proyecto que conllevaría el desarrollo de una aplicación.
- Presentar una propuesta técnica sobre la descripción completa de la aplicación.
- Planificar el proyecto en varias iteraciones.
- Gestionar tiempo, tareas, recursos, riesgos, costes, calidad, comunicación y adquisiciones.

- Presentar documentación que acredite el seguimiento que se haría del proyecto como gestor o director del proyecto, según lo previsto en cada práctica de la asignatura.

La aplicación a desarrollar debe cumplir con la normativa en función de accesibilidad y ley de protección de datos.

Las características concretas de la aplicación objeto de la licitación aparecen en el anexo de este pliego.

Para la realización de los trabajos de este proyecto se contará exclusivamente con herramientas de software libre o con licencia de uso abierta, incluidas licencias educativas.

4. Organización del trabajo

Los miembros del equipo de trabajo deben desempeñar sus funciones con una disposición manifiesta hacia la interlocución, cooperación y coordinación con los peticionarios (profesores) y sus compañeros.

De forma periódica se acordarán reuniones de coordinación entre los peticionarios y cada equipo de trabajo, para supervisar los trabajos realizados con el fin de optimizar los procesos y protocolos de trabajo.

Cada equipo de trabajo será responsable del soporte y resolución de incidencias que se produzcan durante el desarrollo.

5. Propiedad de los trabajos

Los documentos y productos obtenidos como resultado de esta licitación serán propiedad de los equipos de trabajo y de los peticionarios, autoría compartida.

6. Garantía y mantenimiento

La presente licitación debe considerar un período de garantía de seis meses para el software a desarrollar.

7. Aceptación de los servicios

Los equipos de trabajo deben cumplir satisfactoriamente los plazos, hitos y requisitos establecidos en este pliego.

Cuando existan disconformidades, los peticionarios (profesores) podrán exigir a los equipos de trabajo y personas particulares dentro de estos equipos el cumplimiento de las funciones. Los peticionarios revisarán la calidad del trabajo realizado y de los documentos presentados, pudiendo solicitar que se repitan si su calidad no es la óptima.

No se aceptarán los productos generados hasta que no estén subsanadas todas las disconformidades que se presenten durante la prestación del servicio.

8. Información de base

Los peticionarios se comprometen a aportar información necesaria para la realización de los servicios. La información que se proporcione en este pliego no podrá ser usada para fines diferentes de los docentes.

9. Plazos y penalizaciones

Los peticionarios fijarán diferentes fechas, informando por anticipado a los equipos de trabajo, para la entrega de documentación resultado de la realización de las diferentes prácticas, que corresponden con tareas específicas de planificación y gestión del proyecto informático descrito en el anexo.

En caso de retraso sin justificación en alguna entrega, habrá una penalización en el pago.

10. Precio del contrato

El precio del contrato es desde 0 hasta una calificación de 10 en la nota individual de prácticas de la asignatura Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos de la titulación de Máster en Ingeniería Informática de la Universidad de Granada.

Los peticionarios se reservan el derecho de asignar a cada alumno/a una calificación final como resultado de las calificaciones parciales obtenidas en las distintas prácticas de la asignatura.

11. Contenido de la oferta técnica a presentar

La propuesta técnica debe incluir los siguientes puntos:

- Título
- Resumen
- Duración
- Alcance
- Objetivos
- Antecedentes y justificación
- Actividades a realizar (en relación con los objetivos).
- Cronograma: actividades e implicación de los participantes. Entregables para cada actividad
- Caudales de seguimiento
- Valor añadido
- Beneficios y beneficiarios

12. Criterios de valoración

Se valorarán los siguientes aspectos:

- Adaptación al trabajo en equipo.
- Capacidad de liderazgo y dotes de dirección.
- Gestión del proyecto realizada y su justificación.
- Uso de estándares.
- Adaptación a la planificación, y en su caso justificación de cambios.
- Documentación: adecuación y pertinencia.
- Control de versiones adecuado.
- Calidad de los productos obtenidos.
- Valoración final del equipo de trabajo.

ANEXO

Este anexo contiene una breve descripción de las características de la aplicación que debe ser planificada y gestionada por cada equipo de trabajo.

Se desea crear una aplicación para facilitar la visita y el acceso a los contenidos ofrecidos por el Museo Caja-Granada de Andalucía por parte de visitantes con necesidades especiales y visitantes que desconozcan el español y el inglés.

Se contemplan dos tipos de usuarios: gestor y visitantes.

- Los gestores podrán manejar los contenidos a observar por los visitantes, pudiendo añadir, borrar o cambiar vídeos, textos y audios, así como lugares con información y rutas de visita.
- Los visitantes configurarán su perfil de acceso con preferencias de presentación de la información del museo y de las rutas de visita, para poder acceder a ellas en el formato e idioma preferidos.

La interfaz de usuario será usable y amigable. La aplicación a usar por los visitantes debe ser móvil.

Más adelante se pedirá una extensión de esta propuesta que implicará el despliegue en red de la solución adoptada.

Los equipos de trabajo pueden proponer varias alternativas de solución. Se justificará la solución, describiendo la tecnología a utilizar en el interior del museo para facilitar el acceso a contenidos concretos y la localización de los usuarios.

Se facilitarán contenidos en diversos formatos e idiomas para su uso a modo de prueba.

Se hará una visita inicial al museo para facilitar la comprensión del problema planteado”