
Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: Bookflix
Revisión [1]



Empresa M.V.M
Abril de 2020

1	INTRODUCCIÓN.....	3
1.1	Resumen del Proyecto.....	3
1.1.1	Propósito, alcance y objetivos.	3
1.1.2	Supuestos y restricciones.....	3
1.1.3	Entregables del proyecto	3
1.1.4	Calendario y resumen del presupuesto	Error! Bookmark not defined.
2	DOCUMENTOS REFERENCIADOS	3
3	DEFINICIONES Y ACRÓNIMOS.....	4
4	ORGANIZACIÓN DEL PROYECTO.....	5
4.1	Interfaces externas	5
4.2	Estructura interna	5
4.3	Roles y responsabilidades	5
5	PLANES DE ADMINISTRACIÓN DEL PROCESO	5
5.1	Plan inicial.....	5
5.1.1	Plan del personal	5
5.1.2	Plan de adquisición de recursos.....	Error! Bookmark not defined.
5.1.3	Plan de entrenamiento del personal del Proyecto	6
5.2	Plan de trabajo	6
5.2.1	Principales actividades del proyecto	6
5.2.2	Asignación de esfuerzo.....	6
5.2.3	Asignación de presupuesto	7
5.3	Plan de administración de riesgos.....	7
6	PLANES DE PROCESOS TÉCNICOS.....	8
6.1	Modelo de proceso.....	8
6.2	Métodos, herramientas y técnicas.....	8
6.3	Plan de infraestructura.....	9
6.4	Plan de aceptación del producto	9
7	PLAN DE PROCESOS DE APOYO.....	10
7.1	Plan de documentación	10
8	PLANES ADICIONALES	10

1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

El sistema a entregarse es una plataforma web llamada “Bookflix”.

Objetivo del sistema:

–Finalizar el sistema en un máximo de 90 días a partir de la fecha de inicio (abril de 2020)

Propósito y alcance:

–Facilitar la lectura entre usuarios.
–El alcance de la plataforma es en la región de América Latina

Necesidades del negocio:

–Lectura de libros

.

1.1.2 Supuestos y restricciones

Fecha de entrega final: Aproximadamente en julio de 2020

1.1.3 Entregables del proyecto

El desarrollo del sistema consiste en tres sprint, los cuales al finalizar cada una de ellos se dejará a disposición del cliente una versión de prueba denominado Demo.

Tendrá funcionalidades desarrolladas en el sprint actual junto con las anteriores, para que el cliente pueda utilizarla y testear sus funcionalidades entre otros aspectos. Cabe destacar que las mismas estarán en fase de producción.

Fechas de entrega:

Demo 1: 21 DE MAYO.

Demo 2: 18 DE JUNIO.

Demo 3: 16 DE JULIO.

Se entregará el sistema de forma completa luego de analizar los tres sprint.

1.1.4 calendario y resumen del presupuesto.

2 Documentos referenciados

Referencia	Título	Fecha	Autor
https://github.com/jotarMicael/Cuestionario	Cuestionario	26/03/2020	Empresa MVM
https://github.com/jotarMicael/Epicas	Épicas	29/03/2020	Empresa MVM
https://github.com/jotarMicael/Entrevista1	Entrevista - 1	12/03/2020	Empresa MVM
https://github.com/jotarMicael/Entrevista2	Entrevista - 2	19/03/2020	Empresa MVM
https://github.com/jotarMicael/SRS	SRS	11/05/2020	Empresa MVM

3 Definiciones y acrónimos

Scrum: Es una metodología ágil. Un proceso en el que se aplican, de manera regular, un conjunto de mejores prácticas para trabajar en equipo y obtener el mejor resultado posible de un proyecto.

En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del resultado final del proyecto, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto.

Sprint: iteraciones desarrollo de 2 semanas, en el cual se realizan las historias de usuario como establece la metodología ágil Scrum.

Administrador: es quien tiene más privilegios que un usuario como un registrado. Puede administrarla página web con los logros y obtener estadísticas.

Framework: Es una infraestructura que define, en términos generales, un conjunto estandarizado de conceptos, prácticas y criterios para enfocar un tipo de problemática particular que sirve como referencia, para enfrentar y resolver nuevos problemas de índole similar.

Bootstrap: es un framework o conjunto de herramientas de Código abierto para diseño de sitios y aplicaciones web. Contiene plantillas de diseño con tipografía, formularios, botones, cuadros, menús de navegación y otros elementos de diseño basado en HTML y CSS, así como, extensiones de JavaScript opcionales adicionales.

Cliente: es un representante de la empresa o particulares, en el cual será entrevistado y ayudará al equipo técnico con los requerimientos solicitados.

Host: se refiere a las computadoras conectadas a una red, que proveen y utilizan servicios de ella.

Servicios como transferencia de archivos, conexión remota, servidores de base de datos, servidores web, etc. Su funcionalidad principal es alojar archivos para que se pueda acceder de forma remota través de Internet.

4 Organización del proyecto

4.1 Interfaces externas

El Product Owner: Es el responsable de maximizar el valor del trabajo del equipo de desarrollo. La maximización del valor del trabajo viene de la mano de una buena gestión del Product Backlog. En este desarrollo, el Product Owner y el cliente "Julian", son la misma persona.

Debido a la implementación de la metodología ágil Scrum, presente en el proyecto, estableceremos un contacto constante con el Product owner (Julián). El Product owner definirá las historias de usuario, las priorizará y las colocará en el Product Backlog (un conjunto de todos los requisitos y funcionalidades deseables del proyecto) para así contar con su aprobación de los aspectos de implementación antes de comenzar con dicha etapa.

4.2 Estructura interna

El equipo de MVM posee una estructura descentralizada democrática, es decir, las decisiones se toman por consenso, la comunicación entre los miembros del equipo será horizontal, cumpliendo de esa forma las tareas en conjunto.

4.3 Roles y responsabilidades

Las tareas se encuentran divididas en 3 grandes secciones:

Jefe (Scrum Master): Engloba a las demás secciones, y además es el encargado de coordinar las tareas que se llevan a cabo durante el proceso. Recomienda, Dicta, enriquece de información. Será un rol rotativo.

Product owner (PO): Representante de los accionistas y clientes que usan el software. Se focaliza en la parte de negocio y es responsable del rol del proyecto (entregar un valor superior al dinero invertido). Traslada la visión del proyecto al equipo, formaliza las prestaciones en historias a incorporar en el Product Backlog y las reprioriza de forma regular.

Team: Grupo de profesionales con los conocimientos técnicos necesarios y que desarrollan el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint.

5 Planes de administración del proceso

5.1 Plan inicial

5.1.1 Plan del personal

Se requerirán tres programadores con capacidad para diseñar un sistema y un cliente que esté disponible a consultas. Tres especialistas en base de datos para el diseño de la base de datos. Dos diseñadores web junto a tres ingenieros de

software.Y aproximadamente entre 5 y 7 testers de la aplicación. El tiempo requerido para el personal será de seis semanas en el cual se estará desarrollando la aplicación, esto es sin contar con el tiempo necesario para las entrevistas ni elicitation de requerimientos, de las cuales se encargaran de realizar los programadores.

5.1.2 Plan de adquisición de recursos

Los recursos son: Base de datos (Creadas por nuestros especialistas en BBDD) con un coste de \$10.339, El dominio bajo el que interactuara el sistema: www.bookflix.com, hardware (Computadoras) con un coste de \$15.456, Editor de texto: Notepad (Licencia libre y gratuita), Acceso a Internet y el software se implementará con nuestras herramientas de trabajo.

El cliente ha brindado un total de 14.067 libros para los inicios del sistema, y luego dispondrá de un total aproximado de 8.192 más.

5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

El personal no debe presenciar ningún tipo de capacitación.

5.2 Plan de trabajo

5.2.1 Principales actividades del proyecto

Especificacion de requerimientos

Elicitacion de requerimientos

Modulo de autenticación

Registro de Usuarios

Modulo de perfil de usuario

Modulo de libros

Modulo de inicio

Modulo de calificación y reseña

Testeo

Mantenimiento

5.3 Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad de personas	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
Especificación de	3	3hs	9hs

requerimientos			
Elicitación de requerimientos	3	3hs	9hs
Módulo de autenticación	2	4hs	8hs
Registro de Usuarios	1	4hs	4hs
Módulo de perfil de Usuario	2	3hs	6hs
Módulo de libros	2	7hs	7hs
Módulo de inicio	3	2hs	6hs
Módulo de calificación y reseña	3	2hs	6hs
Testeo	3	4hs	12hs
Mantenimiento	3	3hs	9hs

5.2.2 Asignación de presupuesto

El proyecto tiene un costo de \$51.678,32

5.3 Plan de administración de riesgos

Categoría	Riesgo	Probabilidad de ocurrencia	Acciones para mitigar el riesgo
Tecnico	Falta/Perdida de personal	Débil	el resto del equipo absorberá las responsabilidades que el susodicho primero dejó.
Organizativo	Imposibilidad de encuentros personales (entre equipo y/o product owner)	Moderada	se reemplazarán las reuniones personales con videoconferencias vía la plataforma a conveniencia de los involucrados.

Externo	Desinterés en el desarrollo del trabajo:	Débil	La solución es aumentar la transparencia entre el personal desarrollador, y el enfoque que estos presentan. Derivando esta tarea, en el resto del equipo de desarrollo.
Tecnico	Personal no capacitado para realizar las tareas requeridas	Moderada	Se tomarían medidas de capacitación, para que el personal disponga de las herramientas y recursos que el sistema necesita para ser desarrollado.
Gestion del Proyecto	Retrasos del proyecto	Fuerte	Se aumentaría de forma considerable cantidad de horas empleadas en el desarrollo del mismo, hasta que el tiempo y el proyecto se equilibren, de manera tal, que la entrega del mismo esté finalizada lo antes posible.
Gestion del Proyecto	Disminuye la calidad del software a desarrollar	Moderada	Como primera medida se tratará de contrarrestar es punto a través del enfoque provisto por el equipo de trabajo, analizando los detalles del problema y dando una mejor respuesta. Si, lo anterior mencionado no da efecto. Se pedirá la ayuda necesaria a un tercero, para que interfiera y brinde sus herramientas.

6 Planes de procesos técnicos

6.1 Modelo de proceso

El modelo de proceso que usaremos se denomina Scrum; El desarrollo se realiza de forma iterativa e incremental. Cada iteración, denominada Sprint, tiene una duración preestablecida de entre 2 y 4 semanas, obteniendo como resultado una versión del software con nuevas prestaciones listas para ser usadas. En cada nuevo Sprint, se va ajustando la funcionalidad ya construida y se añaden nuevas prestaciones priorizándose siempre aquellas que aporten mayor valor de negocio.

6.2 Métodos, herramientas y técnicas

La metodología de desarrollo que se usará, son metodologías ágiles de desarrollo de Software. La Ingeniería de software ágil combina una filosofía y

directrices de desarrollo. En el proyecto hay dos directrices: la entrega sobre el análisis y el diseño, aunque estas actividades no se descartan; la comunicación activa y continua entre los desarrolladores y el cliente.

Los lenguajes de programación que se usarán son: HTML para el diseño gráfico, para las consultas al servidor, y PHP para la conexión con el servidor

6.3 Plan de infraestructura

Los miembros del equipo contarán con sus respectivas computadoras personales para llevar a cabo el desarrollo del proyecto. Las computadoras tendrán como mínimo:

S.O. moderno:

Windows, GNU/Linux o MAC. Con acceso a Internet.

Navegador: Chrome o Firefox.

Sistema de gestión BBDD: Apache SQL.

Lenguajes: los mencionados en 6.2.

Medios de comunicación:

- Slack

Gestión del proyecto:

- Pivotal Tracker, para gestionar el proyecto; gestionar las historias de usuario, y el flujo de trabajo ágil, e iterativo.

- GitHub, para controlar las versiones del código.

6.4 Plan de aceptación del producto

Mínimo que debe cumplir el sistema para satisfacer la necesidad del cliente (objetivo principal):

- Registro de Usuario
- Configuración del Perfil
- Creación de Perfil
- Abrir Perfil
- Acceso como usuario básico
- Acceso como usuario Premium
- Cambiar de usuario básico a Premium
- Leer libros
- Calificar libros
- Reseñar libros
- Buscar libros

7 Plan de procesos de apoyo

7.1 Plan de documentación

Cuestionario: Realizado por el equipo de desarrollo al cliente, para obtener detalles a grandes rasgos.

Épicas: Refleja los aspectos funcionales que deberá adoptar el sistema.

Entrevistas: Realizadas por el equipo de desarrollo al cliente, con las cuales se obtuvieron la mayoría de los requerimientos.

Especificación de Requerimientos: Implementado por el equipo de desarrollo, que detalla las características en el cumplimiento del mismo