

Plan de Calidad

Alejandro Campoy Nieves
Luis Gallego Quero

22 de diciembre de 2018

Índice

1	Introducción	3
2	Peticiones de cambio	3
3	Plan de acción	3
3.1	Recursos humanos	3
3.2	Recursos materiales	4
3.3	Tiempo: retraso	4
3.4	Costes: aumento	4
3.5	Requisitos 1	5
3.6	Requisitos 2	5
3.7	Diseño, metodología	5
3.8	Alcance, metodología	6
3.9	Pruebas o incidencias, metodología	6

Índice de tablas

2.1	Diferentes peticiones de cambio	3
-----	---	---

1. Introducción

En el presente documentos vamos a mostrar las distintas peticiones de cambio que han surgido durante el desarrollo, siendo estas las indicadas en el pdf de la práctica y proporcionaremos un plan de acción destinado a cada petición.

2. Peticiones de cambio

Tipo	Petición de cambio
Recursos humanos	Se necesita contratar durante dos meses a un programador extra. No afecta al tiempo de entrega.
Recursos materiales	Se necesita comprar un servidor muy potente para dar soporte a la administración de usuarios o procesamiento de datos.
Tiempo: retraso	Las actividades relacionadas con la implementación durarán dos semanas más de lo planificado inicialmente.
Costes: aumento	El sueldo mensual de los trabajadores se incrementa en un 2 %.
Requisitos	La aplicación web y móvil deben tener los colores y logos del cliente, lo exige la normativa.
Requisitos	Hay un nuevo requisito funcional por parte del cliente: el cliente quiere saber el porcentaje de confianza de la respuesta dada.
Diseño, Metodología	Se va a utilizar IFML para el modelado de la interfaz de usuario.
Alcance, Metodología	Se decide que una persona del equipo supervise si los objetivos del proyecto se están cumpliendo o no durante su desarrollo y revise todos los entregables.
Pruebas o incidencias, Metodología	Se va a crear un sub-equipo específico para gestionar las incidencias de las aplicaciones creadas e instaladas por la empresa de desarrollo.

Tabla 2.1: Diferentes peticiones de cambio

3. Plan de acción

3.1. Recursos humanos

- **Qué se hará:** Se ampliará la plantilla con alguien que tenga un nivel alto de conocimientos sobre las tecnologías usadas en el proyecto.
- **Por qué:** Para no dedicar una cantidad de tiempo grande en la adaptación del nuevo programador al proyecto.

- **Quién:** El encargado de recursos humanos.
- **Cuándo:** Lo antes posible.
- **Consecuencias:** Como incluimos un nuevo sueldo a la plantilla, los costes aumentan.

3.2. Recursos materiales

- **Qué se hará:** Buscar las mejores ofertas en este recurso. Principalmente nos centraremos en la compra de un nuevo servidor.
- **Por qué:** Principalmente porque vamos a procesar gran cantidad de datos , por lo que a la larga será más económico comprar un servidor, que subcontractarlo en función de las horas que lo usemos.
- **Quién:** El más especializado en este ámbito en el equipo.
- **Cuándo:** En el momento que tengamos que realizar ese procesado de datos.
- **Consecuencias:** Los costes aumentan de nuevo, además hay que tener en cuenta el coste de mantenimiento e implantación.

3.3. Tiempo: retraso

- **Qué se hará:** Se renegociará una prórroga con el cliente.
- **Por qué:** En un proyecto de tal envergadura, suele ser común un cierto retraso, por lo que negociar dos semanas o más es algo viable.
- **Quién:** Jefe del proyecto.
- **Cuándo:** En el momento que se detecte el retraso con actividades relacionadas con la implementación.
- **Consecuencias:** Posible descontento del cliente y posible exigencia de algún tipo de compensación.

3.4. Costes: aumento

- **Qué se hará:** Se asumirán los costes ya que el sueldo inicial de los programadores fue bastante reducido.
- **Por qué:** Evitar el descontento de los empleados del proyecto.
- **Quién:** Jefe del proyecto.
- **Cuándo:** Cuando los empleados se quejen por las condiciones laborales.
- **Consecuencias:** Aumento del sueldo.

3.5. Requisitos 1

- **Qué se hará:** Como es exigido por la normativa, se modificará la estética de la página web del hospital a gusto del cliente.
- **Por qué:** Porque es exigido por la normativa.
- **Quién:** Cualquier desarrollador cualificado.
- **Cuándo:** En el momento de la adecuación del programa en la interfaz.
- **Consecuencias:** Puede suponer un retraso, ya que no estaba inicialmente planificado. Puede suponer una restricción en el diseño de la interfaz inicial.

3.6. Requisitos 2

- **Qué se hará:** Se valorará la respuesta y si es viable, entonces el diseño de las redes neuronales se modificará de tal forma que de como salida la etiqueta acompañada del porcentaje de confianza de la misma.
- **Por qué:** Es solicitado por el cliente.
- **Quién:** Programador cualificado.
- **Cuándo:** En el momento que se estudie la solicitud del cliente y este culminado el diseño de las redes neuronales.
- **Consecuencias:** Puede suponer un retraso en el proyecto debido a una mayor cantidad de trabajo por parte de los programadores.

3.7. Diseño, metodología

- **Qué se hará:** Se amoldará el uso de esta herramienta (IFML) al desarrollo del proyecto.
- **Por qué:** Solicitado como nuevo requisito en el diseño.
- **Quién:** Alguien del equipo que esté dispuesto a aprender el uso de IFML.
- **Cuándo:** Durante el desarrollo del proyecto.
- **Consecuencias:** Si parte del equipo lo conoce, se utilizará los beneficios de IFML. En el caso contrario, se producirá un retraso significativo y una frustración de los trabajadores por este cambio.

3.8. Alcance, metodología

- **Qué se hará:** Semanalmente, un empleado supervisará si los objetivos se están cumpliendo y lo notificará.
- **Por qué:** De esta forma, podemos tener un mayor control de los retrasos y el cumplimiento de los objetivos propuestos.
- **Quién:** El jefe del proyecto valorará quién es la persona más adecuada para dedicar parte de su tiempo laboral a esta tarea.
- **Cuándo:** Desde el inicio del proyecto.
- **Consecuencias:** Como inicialmente no se planificó, va a suponer un pequeño aumento de carga en el proyecto, aunque al mismo tiempo, se gana en control de retrasos.

3.9. Pruebas o incidencias, metodología

- **Qué se hará:** Se negociará con el cliente la incorporación de un nuevo equipo para tareas de mantenimiento del producto desarrollado.
- **Por qué:** Porque, al mismo tiempo que se desarrolla y se va avanzando en el proyecto, hay que mantener lo obtenido hasta la fecha.
- **Quién:** Nosotros.
- **Cuándo:** Una vez superado el 50% del proyecto.
- **Consecuencias:** Incremento en los costes, pero mejora la estabilidad y fiabilidad del sistema.