Touch ME

Sistema de gestión para hotel y eventos

Plan de Desarrollo de Software

Versión 0.1

Historial de Revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Version | Descripcion | Autor |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Contenido

[Plan de Desarrollo de Software 4](#_Toc164718333)

[Introducción. 4](#_Toc164718334)

[1.1Propósito. 4](#_Toc164718335)

[1.2 Alcance. 4](#_Toc164718336)

[1.3 Resumen. 4](#_Toc164718337)

[Vista General del Proyecto 4](#_Toc164718338)

[2.1 Proposito, Alcance y Objetivos 4](#_Toc164718339)

[2.2 Suposiciones y Restricciones 5](#_Toc164718340)

[2.3 Entregables del Proyecto 5](#_Toc164718341)

[Organización 5](#_Toc164718342)

[3.1 Participantes del Proyecto 5](#_Toc164718343)

# Plan de Desarrollo de Software

## Introducción.

El presente Plan de Proyecto ha sido concebido como un componente esencial para la propuesta de desarrollo de un hotel especializado en la organización y gestión de eventos de todo tipo. Este documento preliminar será parte integral de la respuesta al proyecto, ofreciendo una visión completa del enfoque estratégico propuesto.

En este contexto, se establecerá el alcance del proyecto, definiendo claramente los tipos de eventos a ser atendidos, los servicios ofrecidos y las características distintivas del hotel. Además, se identificarán los principales actores involucrados, desde el personal interno hasta los clientes potenciales, así como los casos de uso que guiarán la interacción entre ellos.

Asimismo, se elaborará un plan de negocios detallado que determinará los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto de manera eficiente y rentable. Esto incluirá tanto los recursos humanos como los financieros, asegurando una asignación adecuada para cada aspecto del desarrollo.

## 1.1Propósito.

El propósito fundamental de este plan de proyecto es establecer las bases sólidas para la creación y gestión eficiente de un hotel especializado en la organización y ejecución de eventos. El objetivo principal es desarrollar un plan estratégico integral que permita llevar a cabo todas las etapas del proyecto de manera efectiva, desde la concepción hasta la puesta en marcha y operación del hotel.

## 1.2 Alcance.

El presente plan abarca la creación y operación de un hotel especializado en la organización y gestión de eventos de diversa índole. Se detallarán las actividades y procesos necesarios desde la concepción del proyecto hasta su puesta en marcha y funcionamiento continuo.

Este alcance servirá como guía para la ejecución del proyecto, estableciendo los límites y las actividades a ser realizadas para alcanzar los objetivos propuestos. Se prevé que el documento evolucionará a lo largo del desarrollo del proyecto, reflejando los ajustes y las actualizaciones necesarias conforme avance el proceso.

## 1.3 Resumen.

El presente documento está estructurado para proporcionar una guía integral para el desarrollo y la gestión de un hotel especializado en la organización de eventos. A continuación, se resumen las secciones clave que se abordarán:

1. **Vista General del Proyecto**: Se proporcionará una descripción detallada del propósito, alcance y objetivos del proyecto, así como los artefactos que serán producidos y utilizados durante su ejecución.
2. **Organización del Proyecto**: Se describirá la estructura organizativa del equipo de desarrollo, incluyendo roles y responsabilidades, con el fin de asegurar una ejecución eficiente y coordinada.
3. **Gestión del Proceso**: Se explicarán los costos y la planificación estimada del proyecto, se definirán las fases e hitos importantes, y se detallará el proceso de seguimiento que se llevará a cabo para garantizar el cumplimiento de los objetivos.
4. **Infraestructura**: Se proporcionarán los requerimientos necesarios para la infraestructura del hotel, tanto física como tecnológica, con el objetivo de asegurar su correcto funcionamiento y operación.

# Vista General del Proyecto

## 2.1 Proposito, Alcance y Objetivos

Alcance   
**Gestión de Reservas de Habitaciones:** Sistema de reservas en línea, seguimiento de disponibilidad de habitaciones y confirmación automática de reservas.

1. **Administración de Eventos:** Planificación y coordinación de eventos, conferencias y banquetes, incluyendo la gestión de espacios, reservas de salones y coordinación de servicios adicionales.
2. **Gestión de Catering y Servicios:** Configuración de menús para eventos, coordinación con proveedores de catering y registro de servicios solicitados.
3. **Integración con Plataformas de Reservas Externas:** Conexión con plataformas de reservas externas como Booking.com y Expedia para actualizar en tiempo real la disponibilidad y tarifas.
4. **Facturación y Pagos:** Generación automática de facturas para hospedaje y eventos, registro y seguimiento de pagos, integración con pasarelas de pago.
5. **Gestión de Invitados y Participantes:** Registro de datos de invitados para eventos, control de acceso y registro de asistencia, envío de invitaciones y confirmaciones por correo electrónico.
6. **Calendario de Eventos:** Visualización de eventos y reservas en un calendario, alertas y recordatorios para el personal.

Objetivo

1. Desarrollar un sistema de software completo que mejore la eficiencia operativa del hotel y la experiencia del cliente.
2. Optimizar la gestión de reservas de habitaciones y la planificación de eventos, reduciendo errores y automatizando procesos administrativos.
3. Integrar el sistema con plataformas de reservas externas para aumentar la ocupación de habitaciones.
4. Mejorar la gestión financiera del hotel, garantizando una facturación precisa y un seguimiento efectivo de los pagos.
5. Proporcionar una plataforma integral que permita una coordinación eficiente de eventos según las preferencias del cliente y una experiencia personalizada.

## 2.2 Suposiciones y Restricciones

1. Posibles limitaciones tecnológicas que puedan afectar la integración con plataformas externas o la escalabilidad del sistema.

2. Tiempo limitado para el desarrollo y puesta en marcha del sistema, lo que podría influir en la planificación y ejecución del proyecto.

3. Capacitación y entrenamiento del personal para utilizar eficientemente el nuevo sistema.

## 2.3 Entregables del Proyecto

A continuación de indicaran cuales será los artefactos que serán generados y utilizados por el proyecto y que constituyen los entregables.

1.- Plan de Desarrollo de Software

Es el presente documento.

Disciplina modelado del negocio.

2) Modelado de casos de uso del negocio.

Este modelo permite visualizar el alcance de la organización, representando lo que abarca y cuáles son sus límites. Así mismo, modela las actividades y procesos que ejecuta una organización, señala gráficamente las funciones y metas que persigue el negocio, y también permite identificar cuáles son los roles y entregables de la organización.

Es un modelo de las funciones de negocio vistas desde la perspectiva de los actores externos (Agentes de registro, solicitantes finales, otros sistemas etc.), permite situar al sistema en el contexto organizacional haciendo énfasis en los objetivos en este ámbito. Este modelo se representaremos con un diagrama de clases conceptuales.

**3) Visión**

Este documento define la visión del producto desde la perspectiva del cliente, especificando las necesidades y características del producto. Constituye una base de acuerdo en cuanto a los requisitos del sistema.

**4) Documento de especificación de requerimientos**

El objetivo de este artefacto es documentar todos los requerimientos del sistema, describir las funciones del sistema, los requerimientos no funcionales, las características del diseño y otros elementos necesarios para proporcionar una descripción completa y comprensiva de los requerimientos para el software a desarrollar.

**5) Modelo de Casos de Uso**

El modelo de Casos de Uso presenta las funciones del sistema y los actores que hacen uso de ellas. Este modelo se basa en la descripción de elementos o usuarios externos al sistema (actores) y de la funcionalidad del sistema (casos de uso). Un modelo de casos de uso describe los requerimientos funcionales de un actor (usuarios, sistema, dispositivo, etc.) en términos que éste interactúa con el sistema. El modelo de caso de uso es una técnica efectiva y la ves simple para modelar los requerimientos del sistema desde la perspectiva del usuario. Este modelo lo representaremos con el modelo de casos de uso.

**6) Especificaciones de Casos de Uso**

Para efectos del presente proyecto, solamente se describirá el flujo de eventos principal para cada caso de uso. Se realizará una descripción breve y sencilla utilizando una plantilla de documento.

**7) Modelo de diseño**

Es una abstracción del Modelo de Implementación y su código fuente, el cual fundamentalmente se emplea para representar y documentar su diseño. Es usado como entrada esencial en las actividades relacionadas a implementación. Representa a los casos de uso en el dominio de la solución. El modelo de diseño lo representaremos con los diagramas de clases, diagramas de secuencia y el modelo de datos.

**8) Modelo de datos**

Describe la representación física y lógica de los datos constantes utilizados por la aplicación. Se utilizará siempre que se necesiten manejar datos constantes. Usualmente describirá los diferentes elementos componentes de la estructura de una base de datos relacional.

**Disciplina implementación**

**9) Modelo de implementación**

El Modelo de Implementación es comprendido por un conjunto de componentes y subsistemas que constituyen la composición física de la implementación del sistema. Entre los componentes podemos encontrar datos, archivos, ejecutables, código fuente y los directorios. Fundamentalmente, se describe la relación que existe desde los paquetes y clases del modelo de diseño a subsistemas y componentes físicos. Para representar los diagramas del Modelo de Implementación emplearemos el diagrama de UML de Componentes.

**Disciplina pruebas**

**10) Plan de prueba**

Es la colección formada por los casos de prueba y procedimientos de prueba. Este artefacto incluye el propósito de las pruebas, qué elemento se va a probar, las herramientas a utilizar y con qué recursos, así como el documento que va a ser entregado. Al tener resultado de las pruebas se puede comparar lo obtenido con lo esperado

a. Cada Caso de de Prueba está asociado a un escenario de un Caso de Uso en particular.

**Disciplina implantación**

**12) Sistema**

Este artefacto es el producto final, es decir, el sistema ya funcionando que puede ser instalado y ser utilizado por el cliente. Un Sistema se diferencia de una unidad de implantación, ya que el sistema puede contener varias unidades de implantación. Cabe destacar que dichas unidades de implantación que reúne el sistema pueden ser exportadas a una unidad de almacenamiento.

**13) Plan de implantación**

El objetivo principal de este artefacto es asegurar que el sistema llegue satisfactoriamente al conjunto de usuarios para el cual fue destinado. Este artefacto debe definir un conjunto de tareas que defina una transición sencilla para el cliente, para ello se debe minimizar el impacto que la implantación del sistema pueda llegar a causar en el personal del cliente, los sistemas de producción existentes y en todas las rutinas del negocio.

**14) Documentación para el usuario**

Este artefacto provee una ayuda a las personas que manipularán directamente el producto, acerca del uso que le debe dar

# Organización del proyecto

## 3.1 Participantes del Proyecto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Descripción | Responsabilidades |
| Luis Angel Cuevas Gonzalez | Líder del proyecto | Establecer las condiciones de trabajo  Dirigir y asignar recursos  Coordinar las interacciones con los clientes y usuarios finales  Planificar las iteraciones  Definir la organización del proyecto |
| Juan Mendoza Martinez | Diseñador de sistemas | Se encarga de la definición de la arquitectura que guiará el desarrollo, y de la continua refinación de esta en cada iteración; debe construir cualquier prototipo necesario para probar aspectos riesgosos desde el punto de vista técnico del proyecto; definirá los lineamientos generales del diseño y la implementación. |
| Cesar Oscar Ruiz Rios | Desarrollador | Responsable de la codificación de los componentes en código fuente en algún lenguaje de programación durante cada iteración  Responsable de las clases que ha desarrollado debiendo documentarlas, actualizarlas ante los cambios y mantenerlas bajo el control de la configuración de estas mediante la herramienta utilizada |

**4. Gestión del Proceso**

**4.1 Estimaciones del Proyecto**

Para estimar el esfuerzo requerido en el proyecto, nos hemos basado en la técnica de estimación de casos de uso. Esta metodología nos ha permitido generar un modelo detallado de casos de uso específico para nuestro hotel y eventos.

El proceso de estimación comenzó con la identificación y definición de los actores y casos de uso relevantes para nuestro sistema hotelero. A partir de esta información, determinamos los puntos de caso de uso no ajustados, que sirvieron como base para nuestra estimación inicial.

Posteriormente, consideramos diversos factores técnicos y ambientales para ajustar los puntos de casos de uso, lo que nos permitió obtener una estimación más precisa del esfuerzo requerido en el proyecto.

Esta metodología de estimación nos ha proporcionado una base sólida para planificar y gestionar de manera efectiva los recursos necesarios para la ejecución exitosa del proyecto hotelero y de eventos.

Icono

Descripción generada automáticamenteTabla

Descripción generada automáticamente con confianza bajaTabla

Descripción generada automáticamente con confianza baja