

ComunitApp - PLA D'ITERACIÓ INCEPTION

1. PRESENTACIÓ DE LA ITERACIÓ

La iteració inception està planificada perquè es dugui a terme en un període de 26 dies, del 10 de setembre del 2023 fins al 6 de desembre del 2024. Les hores totals de l'etapa seran 268. Si ens passem a centrar en hores i esforç per cada rol podem veure que quedaria de la següent forma:

- Gestor de projecte: 40% de l'esforç total que implica un total de 107'11 hores, i en ser dues persones 53'56 hores per persona.
- Programador sènior: 5% de l'esforç i per tant 13'39 hores i 6'69 per persona en ser dos.
- Arquitecte de software: 15% de l'esforç, 40,17 hores que només s'atribueixen a una persona.
- Enginyer de requisits: 40% de l'esforç, 107'11 hores que només farà un encarregat.
- Els rols de programador júnior i tester no participaran en la iteració d'inception i, per tant, tenen un esforç del 0% i 0 hores.

Hi ha diversos objectius en la iteració, tots tenen una gran importància en el desenvolupament del projecte, ja que en ser la primera iteració definiran les bases del projecte. Aquests són els següents:

- Definir la idea de negoci conjunta, és a dir, concretar i establir quina serà la proposta i quin serà el producte que ens voldrem centrar a obtenir.
- Establir la magnitud geogràfica del projecte. Ens haurem de plantejar dubtem com quins seran els nostres clients geogràficament parlant, si voldrem ampliar a diverses llengües el producte...
- Triar l'arquitectura del software en base als requisits del nostre producte i com d'escalable el vulguem fer.
- Determinar els requisits del negoci.
- Crear el pla de desenvolupament de software que durem a terme posteriorment.

2. COBERTURA DE CASOS D'ÚS

En la iteració inception la majoria de casos d'ús es trobaran identificats al final d'aquesta, ja que és la primera iteració del projecte. Els casos d'ús que es trobaran simplement identificats seran aquells que tenen una funcionalitat que no és gaire important dins el sistema i seran els següents:

- Eliminar compte
- Canviar la contrasenya
- Contrasenya oblidada
- Notificar oferta
- Filtrar oferta

- Valorar ofertant
- Valorar treballador
- Mostrar historial
- Modificar configuracions
- Sol·licitar ajuda
- Modificar perfil

Seguidament, tenim els casos que estaran esbossats, aquests seran aquells casos que són importants per al sistema, però que no són les funcionalitats bàsiques que aquest ha d'incorporar.

- Iniciar sessió
- Tancar sessió
- Aplicar oferta
- Modificar oferta
- Eliminar oferta
- Guardar oferta
- Buscar oferta
- Mostrar perfil
- Enviar missatges

Finalment, tindrem dos casos d'ús que acabaran la iteració refinats, aquestes són les funcionalitats bàsiques del nostre sistema i que considerem més importants. Els dos casos d'ús es tracten de crear un usuari i poder crear una oferta.

3. ACTIVITATS

Llisteu les activitats de la iteració, juntament amb l'esforç esperat d'execució expressat en hores. Establiu les precedències entre activitats.

Inception (I1)

1. Definir la idea de negoci conjunta.
 - a. Esforç: 3 dies laborables.
 - b. Sense precedent.
2. Establir la magnitud geogràfica del projecte.
 - a. Esforç: 4 dies laborables.
 - b. [Precedent: 1]

3. Triar l'arquitectura pel software.
 - a. Esforç: 4 dies laborables.
 - b. [Precedent: 1]
4. Determinar els requisits del negoci.
 - a. Esforç: 4 dies laborables.
 - b. [Precedent: 3]
5. Crear el pla de desenvolupament de software.
 - a. Esforç: 4 dies laborables.
 - b. [Precedent:4]

4. DIAGRAMA DE GANTT

1. Definir la idea de negoci conjunta:

Temps: 3 dies.

Defineix la visió i els objectius del nostre projecte.

Personal assignat: gestor del projecte.

2. Establir la magnitud geogràfica del projecte:

Temps: 4 dies.

Determinar l'abast geogràfic o territorial del projecte, la implementació de programari en diferents ubicacions geogràfiques o que tenen un impacte en àrees específiques.

Personal assignat: gestor del projecte.

3. Triar l'arquitectura pel software:

Temps: 3 dies.

Determinar l'estructura i el disseny del programari. Se selecciona l'arquitectura que millor s'ajusta a les necessitats del projecte.

Personal assignat: arquitecte de software.

4. Determinar els requisits del negoci:

Temps: 9 dies.

Determinar els requisits funcionals, els requisits no funcionals, els stakeholders, etc.

Personal assignat: gestor del projecte i enginyer de requisit.

5. Crear el pla de desenvolupament de software:

Temps: 4 dies.

Aquesta etapa implica l'elaboració d'un pla detallat que estableix com es durà a terme el desenvolupament del programari. Inclou l'assignació de recursos, la definició de fites, terminis i tasques específiques, etc.

Personal assignat: Arquitecte de software, programador sènior.

[illegible]