|  |
| --- |
|  |

Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: CouchInn

Revisión 1.0

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Abril 2016 |

Ficha del documento

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Revisión** | **Autor** | **Verificado** |
| 25/04/2016 | 1.0 | Itt |  |

Documento validado por las partes en fecha: 25/04/2016

|  |  |
| --- | --- |
| Por el cliente | Por la empresa suministradora |
|  |  |
| Aclaración: Lopez Angélica | Aclaración: Taus Johana |

# Introducción

## 1.1 Resumen del Proyecto

### 1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

El propósito del producto es administrar CouchInn mediante un nuevo website. La nueva plataforma de CouchInn permitirá visualizar couchs sin necesidad de estar registrado en el sistema. Además se podrán publicar, buscar y reservar couchs, hacer preguntas y recibir respuestas. Para eso, será necesario estar registrado y haber iniciado sesión en el sistema.

El objetivo principal es que sea un sistema que permita a las personas que quieren viajar, u ofrecer un couch, hacerlo con facilidad y con una comunicación directa entre la persona que ofrece el couch y el viajero.

CouchInn al ser un website disponible para el público en general, permite capturar nuevos clientes.

### 1.1.2 Supuestos y restricciones

* + Se utilizará PHP como lenguaje de programación.
  + Se utilizará como marco de trabajo Scrum.
  + Deberá respetarse la paleta de colores del blog actual de CouchInn.
  + Los pagos se realizarán mediante el uso de tarjeta de crédito.
  + Necesariamente para el funcionamiento del sistema se debe contar con una conexión a Internet y un navegador web instalado.
  + Se cuenta con un servidor local de pruebas para el desarrollo del website.
  + El sistema requerirá el uso de un servidor externo (web hosting).
  + El sistema requerirá el uso de MySQL server para la persistencia de datos.
  + La entrega final del proyecto se realizará el día sábado 16/07/2016.

### 1.1.3 Entregables del Proyecto

El proyecto tendrá tres (3) demos, a entregar en una fecha distinta cada una, de acuerdo al siguiente cronograma:

* + - Demo 1 - Sábado 04/06/2016
    - Demo 2- Sábado 25/06/2016
    - Demo 3 - Sábado 16/07/2016

### 1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

Tiempo de desarrollo

Comienzo: 10/03/2016

Horas estimadas de trabajo: 148

Fin: 16/07/2016

Presupuesto total: $60.000 (sesenta mil)

# Documentos referenciados

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Referencia** | **Titulo** | **Fecha** | **Autor** |
|  | PGP Std 1058-1998 | 26/04 | IEEE |
|  | SRS revisión 1.1 | 07/04 | Itt |
| 1.1 | Entrevista | 18/03 | Itt |
| 2.1 | Entrevista | 22/03 | Itt |

# Definiciones y acrónimos

* **Couch:** Lugar que se ofrece como hospedaje.
* **Aplicación web:** Programa cuya interfaz de uso es una página web.
* **PHP:** Lenguaje de programación que permite el desarrollo web de contenido dinámico.
* **HTML:** Lenguaje que se utiliza comúnmente para establecer la estructura y contenido de un sitio web, tanto de texto, objetos e imágenes.
* **CSS:** Lenguaje de hojas de estilos creado para controlar el aspecto o presentación de los documentos electrónicos definidos con HTML.
* **MySQL:** Sistema de gestión de bases de datos relacional.
* **Javascript:** Lenguaje de programación que se puede utilizar para construir sitios web y hacerlos más interactivos.

# Organización del proyecto

## 4.1 Interfaces externas

Para la realización del proyecto se utilizará la metodología ágil SCRUM dado su fuerte éxito, posibilidad de realizar un desarrollo veloz, capacidad de adaptarse a los cambios y por la satisfacción que generalmente produce en los clientes frente a las formas de desarrollo tradicionales

Scrum es 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 del proyecto en desarrollo.

En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del resultado final del proyecto, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto. Por lo tanto, el usuario aportará ideas, sugerencias o necesidades que serán tenidas en cuenta a la hora de llevar a cabo el desarrollo. Se seguirá el principio básico de no perder tiempo en cosas que no le aporten o sumen valor al cliente.

## 4.2 Estructura interna

Al utilizar Scrum como metodología de desarrollo, el proyecto tendrá una estructura interna Descentralizado Democrático (DD). El equipo no tiene un jefe permanente. Se nombran coordinadores de tareas a corto plazo y se sustituyen por otros para diferentes tareas. Las decisiones de se toman por consenso. La comunicación entre los miembros del equipo es horizontal.

## 4.3 Roles y responsabilidades

Al seguir la metodología ágil de Scrum, existirán tres (3) roles:

* El **propietario** (*Product Owner*) es quien conoce y marca las prioridades del proyecto o producto. Representa al cliente, y a todos los interesados en el producto final.
* El **jefe** (*Master Scrum*) es la persona que asegura el seguimiento de la metodología guiando las reuniones y ayudando al equipo ante cualquier problema que pueda aparecer.
* El **equipo** (*Scrum Team*) son las personas responsables de implementar la funcionalidad o funcionalidades elegidas por el propietario. Por lo tanto, son los encargados de desarrollar el producto.

Mientras que los **usuarios** o **clientes** son los beneficiarios finales del producto y son quienes, viendo los progresos, pueden aportar ideas, sugerencias o necesidades.

# Planes de administración del proceso

## 5.1 Plan inicial

### 5.1.1 Plan del personal

Para el desarrollo de CouchInn se necesitará contar con nueve (9) personas para poder realizar el proyecto. Esto comprende:

* Un analista: Deberá contar con conocimientos de desarrollo, técnicas de elicitación y especificación de requerimientos. Deberá estar especializado en ingeniería de requerimientos.
* Un diseñador: deberá contar con conocimientos de diseño gráfico, experiencia de usuario y multimedia.
* Un arquitecto de software: Deberá tener conocimientos de refactoring, programación orientada a objetos, diseño de bases de datos.
* Cuatro desarrolladores: conocimientos de PHP, SQL, Javascript, HTML5.
* Un tester: deberá conocer y comprender todas las especificaciones, deseos y necesidades del cliente para poder corroborar el correcto funcionamiento y cumplimiento de las mismas. Será el encargado de hacer las pruebas para mostrarle al cliente que el software cumple con lo que espera.

### 5.1.2 Plan de adquisición de recursos

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Recurso** | **Modo de**  **adquisición** | **Cantidad** | **Tiempo** | **Precio unitario $** | **Precio total $** |
| Capacitación PHP, HTML5, CSS3 | Compra | 1 | 120 horas | 6.500 | 6.500 |
| Servidor | Alquiler | 1 | 6 meses | 50 | 300 |
| Capacitación Bootstrap | Compra | 4 | 20 horas | 1.200 | 4.800 |
| Capacitación CodeIgniter | Compra | 4 | 20 horas | 1.000 | 4.000 |

### 5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Se capacitará a los desarrolladores en las tecnologías especificadas anteriormente. Además, se contratará una capacitación sobre Bootstrap y Codeigniter 3.

## 5.2 Plan de trabajo

### 5.2.1 Principales actividades del proyecto

Las principales funcionalidades que el producto debe realizar son:

* Publicar couch
* Modificar couch.
* Eliminar couch.
* Despublicar couch.
* Buscar couch.
* Solicitar couch.
* Conocer solicitudes que recibió el couch.
* Aceptar solicitud.
* Denegar solicitud.
* Registrar usuario.
* Modificar usuario.
* Hacer usuario Premium.
* Cobrar membresía Premium.
* Ver datos de contacto de usuario.
* Conocer puntajes de usuario.
* Historial de un usuario.
* Conocer ganancias obtenidas entre dos fechas.
* Conocer solicitudes aceptadas entre dos fechas.
* Puntuar hospedaje.
* Puntuar visitantes
* Realizar preguntas sobre un Couch.
* Responder preguntas sobre el Couch
* Login.
* Logout.

### 5.2.2 Asignación de esfuerzo

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Actividad** | **Cantidad** | **Esfuerzo (hs)**  **Unitario** | **Esfuerzo (hs)**  **Subtotal** |
| Elicitación de requerimientos | 5 | 2 horas | 10 horas |
| Planificación | 1 | 3 horas | 3 horas |
| ABM Usuarios | 1 | 12 horas | 6 horas |
| ABM Couchs | 1 | 18 horas | 18 horas |
| Diseño web | 1 | 30 horas | 30 horas |
| Diseño e implementación DB | 1 | 10 horas | 10 horas |
| Testeo | 1 | 8 horas | 8 horas |
| Implementación del dominio y carga de hosting. | 1 | 3 horas | 3 horas |
| Mantenimiento | 6 meses | 10 horas | 60 horas |

### 5.2.3 Asignación de presupuesto

Cantidad de horas totales de Desarrollo: 148

Precio por hora: $300

Costo extra:

1. Capacitación PHP, HTML5, CSS3 $ 6500
2. Capacitación Bootstrap $ 4.800
3. Capacitación CodeIgniter $ 4.000
4. Alquiler Servidor $ 300

$15.600

Presupuesto total del proyecto: $60.000

## 5.3 Plan de control

### 5.3.1 Plan de control de requerimientos

(N/A)

### 5.3.2 Plan de control de calendario

(N/A)

### 5.3.3 Plan de control de presupuesto

(N/A)

### 5.3.4 Plan de control de calidad

(N/A)

### 5.3.5 Plan de informe

(N/A)

### 5.3.6 Plan de recolección de métricas

(N/A)

## 5.4 Plan de administración de riesgos

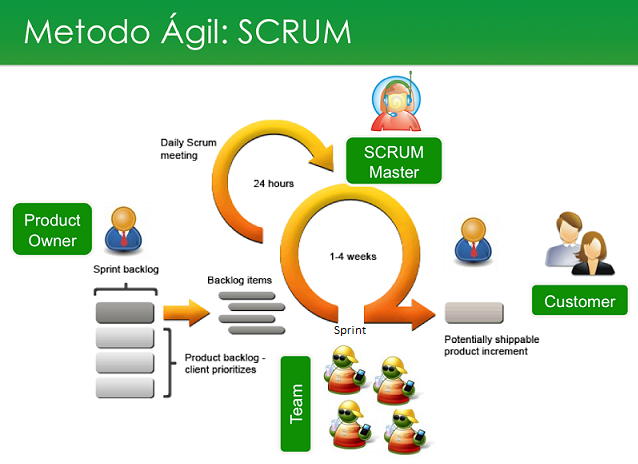
Próxima entrega (Riesgos).

## 5.5 Plan de liberación de proyecto

(N/A)

# Planes de procesos técnicos

## 6.1 Modelo de proceso



**Product Backlog:** es la lista maestra que contiene toda la funcionalidad deseada en el producto. La característica más importante es que la funcionalidad se encuentra ordenada por un orden de prioridad.

**Sprint Backlog:** es la lista que contiene toda la funcionalidad que el equipo se comprometió a desarrollar durante un Sprint determinado.

**Burndown Chart:** muestra un acumulativo del trabajo realizado, día a día.

**Daily Scrum Meeting:** es una tarea iterativa que se realiza todos los días que dure el Sprint Backlog con el equipo de desarrollo o de trabajo. Es una reunión de 15 minutos en la que se debe responder qué se hizo hasta el momento, qué se hará y cuáles fueron los impedimentos.

Durante estas reuniones se plantean soluciones para los problemas que hayan surgido.

**Sprint:** fases de desarrollo, se solapan, de manera que no es un proceso de cascada por cada iteración, si no que tenemos todas éstas etapas juntas que se ejecutan una y otra vez, hasta que se crea suficiente.

## 6.2 Métodos, herramientas y técnicas

Se empleará la metodología de desarrollo ágil Scrum. Se utilizarán los lenguajes PHP, HTML5, CSS3 y Javascript.

## 6.3 Plan de infraestructura

El pago de los usuarios Premium debe ser mediante tarjeta de crédito. Por lo tanto, el sistema, necesariamente utilizará un servidor.

Además, el sistema al estar realizado en lenguaje PHP garantizará independencia con respecto del sistema operativo utilizado.

Como único requisito esencial es disponer de conexión a Internet y contar con un navegador web.

## 6.4 Plan de aceptación del producto

El sistema deberá permitir registrar usuario, que los usuarios registrados puedan publicar couchs, realizar la solicitud de un couch existente y la posibilidad de decidir aceptar o rechazar las solicitudes que le lleguen sobre sus couchs publicados. Mejorar el tipo de usuario, cobrar por tarjeta de crédito y conocer las ganancias de membresías Premium en un intervalo de fechas. Además, la comunicación entre huéspedes y anfitriones debe ser directa, sin intervención de los dueños de CouchInn.

# Plan de procesos de apoyo

## 7.1 Plan de administración de configuración

(N/A)

## 7.2 Plan de pruebas

(N/A)

## 7.3 Plan de documentación

Los documentos que forman parte del proyecto y que, por lo tanto, serán tenidos en cuenta son:

* + Entrevistas realizadas al cliente.
  + SRS con la especificación de requerimientos.
  + Pila de producto.
  + Diseño de datos (DER).
  + El documento actual, con la Planificación de Gestión del Proyecto.
  + Documento en el que se especificarán los riesgos existentes.
  + Interfaces

## 7.4 Plan de aseguramiento de calidad

(N/A)

## 7.5 Plan de revisiones y auditorías

(N/A)

## 7.6 Plan de resolución de problemas

(N/A)

## 7.7 Plan de administración de terceros

(N/A)

## 7.8 Plan de mejoras en el proceso

(N/A)

# Planes adicionales

**Plan de seguridad:** Se utilizará un sistema de login (nombre de usuario y contraseña), teniendo acceso permitido a las funcionalidades del sistema solo los usuarios que se encuentren logueados.

Se emplearán técnicas criptográficas para las contraseñas.

Se llevará un registro de ficheros con logs de actividad.

**Plan de mantenimiento:** Durante los primeros seis (6) meses vigentes luego de la entrega del website, CouchInn, el servicio de mantenimiento por parte de Itt será totalmente gratuito. Pasado este período, depende del cliente evaluar la contratación de nuestro soporte.