

PLAN DE PROYECTO Y GESTIÓN DE RIESGOS



EROLE

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática
Introducción a Ingeniería del Software

Índice

1.Miembros del equipo	3
2.Introducción	4
3.Roles	5
3.1.Explicación de roles	6
4.Planificación	7
5.Gestión de Riesgos.....	10
6.Herramientas Software	11

1.Miembros del equipo

- Pablo Astudillo Fraga: pastudillof02@uma.es
- Jorge Camacho García: jorgecamachog@uma.es
- Marina Sayago Gutiérrez: marsay2002@uma.es
- José Fco. Artacho Martín: pepe.artacho.martin@uma.es
- Ignacio Alba Avilés: nachoalav@uma.es
- Antonio Fernández Rodríguez: afr012240@uma.es
- Diego López Reduello: diegolr02@uma.es
- Iván Delgado Alba: ivandelgadoalba@uma.es
- Manuel Jesús Jerez Sánchez: manujs@uma.es
- Mario Merino Zapata: mariomerzap@uma.es

2.Introducción

Nuestro proyecto consiste en una aplicación web enfocada al entretenimiento audiovisual (películas, series, libros, etc), donde poder consultar información (como el género, fecha de salida, director/autor, etc.) sobre diferentes títulos, así como llevar un seguimiento personal de los contenidos que ya han sido vistos o leídos.

Nuestra aplicación da la oportunidad a los usuarios de pertenecer a una comunidad donde poder interactuar entre sí y conocer a otras personas que comparten sus mismos gustos.

Además, siendo usuario de nuestra plataforma podrás llevar a cabo desafíos personales, así como los retos de la comunidad, ideales como incentivo a descubrir nuevos géneros.

3.Roles

Analista: Jorge, Nacho, Artacho
Diseñador gráfico: Marina, Jorge , Mario, Manu
Programador: Diego, Antonio, Nacho, Artacho
Tester: Iván, Astudillo, Antonio
Documentadores: Astudillo, Mario
Scrum Master: Manu, Iván
Product Owner: Marina, Diego

Miembros	Rol 1	Rol 2
Jorge	Analista	Diseñador gráfico
Mario	Diseñador gráfico	Documentador
Antonio	Programador	Tester
Marina	Product Owner	Diseñador gráfico
Manu	Scrum Master	Diseñador gráfico
Nacho	Analista	Programador
Artacho	Analista	Programador
Diego	Product Owner	Programador
Pablo	Documentador	Tester
Iván	Tester	Scrum Master

3.1.Explicación de roles

Analista:

El analista se asegurará de reunir los requisitos y especificaciones que necesite el producto encargado por el cliente.

Documentador:

Se encarga de redactar memorias actualizadas con los avances que se van realizando en el proyecto y de las reuniones que tengan lugar, así como de actualizar y comprobar que los distintos ficheros se encuentren en el repositorio.

Diseñador Gráfico:

Da un aspecto atractivo y amigable para el usuario a la aplicación usando lenguajes de diseño tales como HTML o CSS.

Tester:

Se encarga de asegurar que los códigos no presenten fallos y funcionen de forma correcta en todas las situaciones.

Scrum Master:

Encargado de realizar la lista de tareas a realizar por el equipo de desarrolladores y organizar la fase de sprint.

Programador:

Implementa las distintas funcionalidades de la aplicación usando lenguajes de programación.

Product Owner:

Se encarga de representar los intereses del cliente dentro del equipo de desarrolladores.

4. Planificación

Tras consultar información sobre diferentes modelos de procesos software finalmente hemos decidido utilizar la metodología Scrum.

Scrum es una metodología ágil de gestión de proyectos, la cual se basa en un proceso iterativo en el que en cada iteración el producto se ve modificado, obteniendo de esta manera una versión reducida del producto final.

Scrum divide el proceso en diferentes fases y asigna a cada miembro del equipo un rol.

Los roles asignados en Scrum son los siguientes:

- **Scrum master:** Se encarga de organizar y dirigir las reuniones, además de asegurarse de que todos los miembros dispongan de las herramientas necesarias para realizar sus tareas. Lidera y dirige al equipo.
- **Product owner:** Es el que tiene la visión más clara de lo que el equipo va a construir. Se encarga de indicar que debe ir al Backlog y representa a los usuarios y clientes del producto.
- **Equipo de desarrollo:** Son los profesionales que se encargan del desarrollo del producto.

El proceso se divide en las siguientes fases:

- **Visión:** Fase de recogida de ideas.
- **Sprint:** Fase de desarrollo.
- **Incremento del producto:** Fase de implementación y modificación del producto.

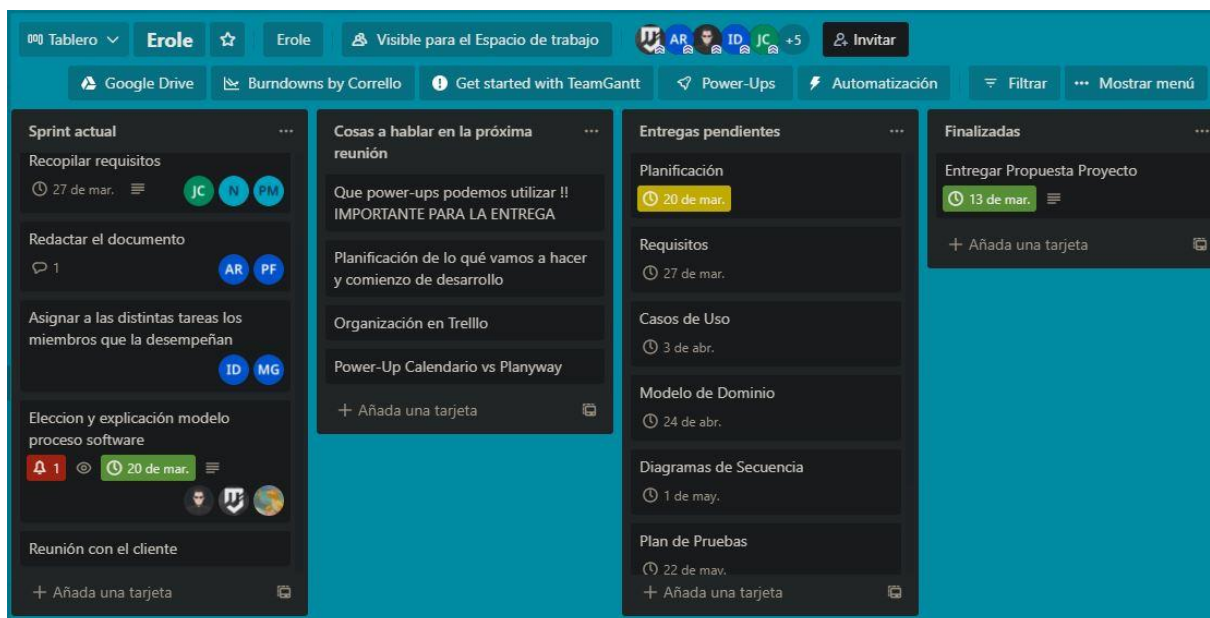
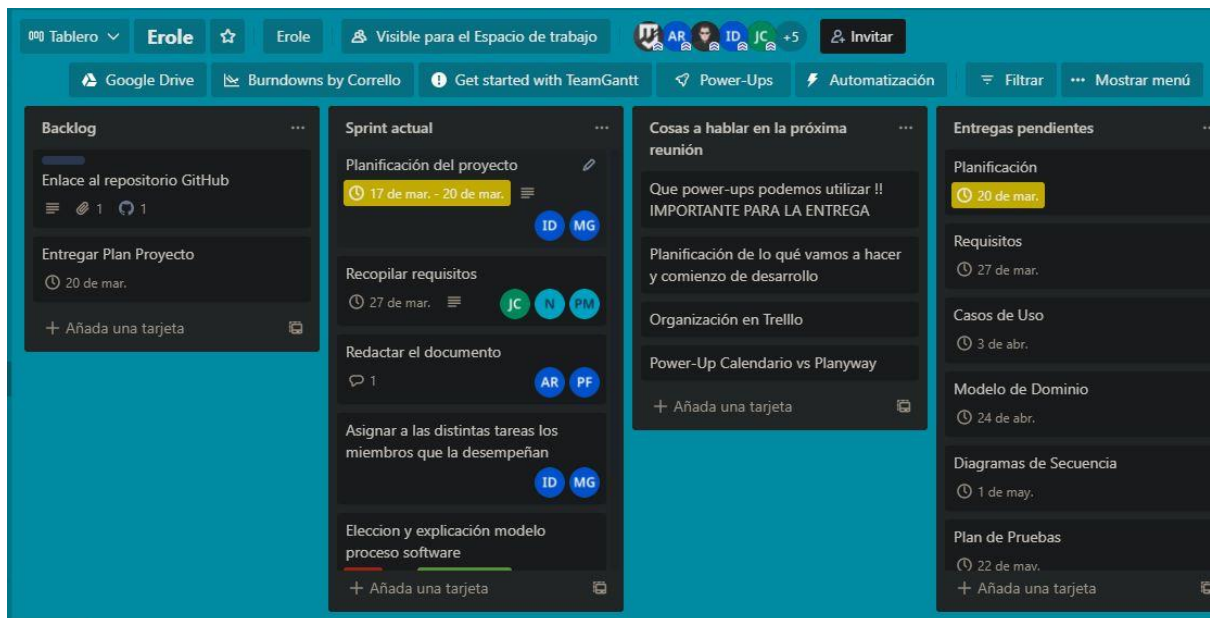
En Scrum, se suelen usar unos documentos concretos para facilitar el entendimiento y la organización de tareas, estos son: el product backlog, el sprint backlog y el burndown chart.

Hemos escogido Scrum como metodología para nuestro proyecto software principalmente por la implicación que este modelo otorga al cliente durante todo el proceso, de esta manera que nuestro cliente está informado en todo momento de la fase en la que se encuentra el producto y de los cambios que ha sufrido a lo largo del tiempo.


De esta manera recibimos un feedback de nuestro cliente, lo cual nos es muy útil para conseguir desarrollar un producto final lo más adecuado posible a las expectativas del cliente.


Además, Scrum es una metodología ideal para proyectos pequeños con bastante incertidumbre puesto que es muy flexible a cambios durante el proceso, lo que nos permite reducir riesgos en el proyecto.

- TRELLO:




- **POWER-UPS:**


Box


 Ajustes

Consulte información actualizada y vistas previas de cualquier archivo o carpeta de Box que se haya adjuntado a una tarjeta.

 50.000+


Burndown Charts by Corrello

 Ajustes


GitHub

 Ajustes


Google Drive

 Ajustes

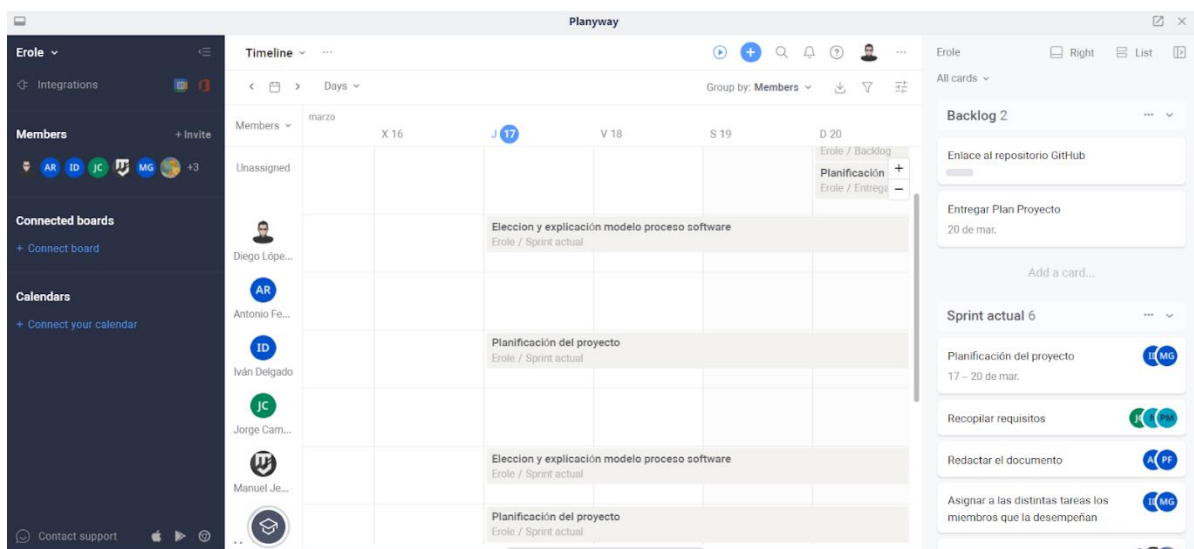

Planyway: Calendar, Timeline, Time Tracking

 Ajustes


TeamGantt

 Ajustes

- **Google drive:** Vinculación de la cuenta de google drive para facilitar la subida de archivos.
- **Burndowns by Corrello:** Gráficas de las diferentes tareas en base al progreso ideal frente al actual.
- **TeamGantt:** Elaboración de líneas de tiempo.
- **GitHub:** Supervisión de todo lo que ocurre en GitHub.
- **Box:** Integra un servicio de nube sin tener que salir de Trello.
- **Planyway:** calendario alternativo al predeterminado de Trello con más opciones y funciones que nos permitirá organizarnos mejor.



5. Gestión de Riesgos

Riesgo	Descripción	Probabilidad	Impacto	Tipo	Estrategia
Pérdida de datos	Perder distintos datos de la base de datos del proyecto.	Baja	Alto	Proyecto y producto	Disponer de copias de seguridad e intentar encontrar datos que puedan suplir los que se hayan perdido
Falta de tiempo	Se ha asignado un tiempo insuficiente para realizar una tarea.	Media	Alto	Proyecto y producto	Reducir el producto final
Un compañero abandona el grupo	Un compañero del equipo decide abandonar el proyecto o la asignatura.	Baja	Leve/Medio	Proyecto	Repartir sus funciones entre el resto del equipo
Cambios bruscos en el producto	El cliente decide hacer un cambio drástico en el producto final.	Leve	Crítico	Proyecto	Reutilizar lo posible y alcanzar el mismo punto de desarrollo anterior
Contratiempos CASE	Incorrecto funcionamiento de las herramientas CASE.	Media/Leve	Leve	Producto	Buscar otras alternativas software
No encontrar solución a cierto problema	Desconocimiento de cualquier ámbito del proyecto.	Alta	Leve/Medio	Proyecto	Informarse según documentaciones oficiales y foros para encontrar la solución

6.Herramientas Software

- Whatsapp
- Discord
- GitHub
- Trello
- Herramientas de Google (Drive, Documentos, etc.)
- VSCode
- Eclipse IDE
- SQL Developer
- Data Modeler
- Herramientas de Office 365 (Microsoft Word)