

# 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.....	15
6. Herramientas Software .....	16
6.1. Enlace a GitHub .....	16

# 1. Miembros del equipo

- Pablo Astudillo Fraga: [pastudillof02@uma.es](mailto:pastudillof02@uma.es)
- Jorge Camacho García: [jorgecamachog@uma.es](mailto:jorgecamachog@uma.es)
- Marina Sayago Gutiérrez: [marsay2002@uma.es](mailto:marsay2002@uma.es)
- José Fco. Artacho Martín: [pepe.artacho.martin@uma.es](mailto:pepe.artacho.martin@uma.es)
- Ignacio Alba Avilés: [nachoalav@uma.es](mailto:nachoalav@uma.es)
- Antonio Fernández Rodríguez: [afr012240@uma.es](mailto:afr012240@uma.es)
- Diego López Reduello: [diegolr02@uma.es](mailto:diegolr02@uma.es)
- Iván Delgado Alba: [ivandelgadoalba@uma.es](mailto:ivandelgadoalba@uma.es)
- Manuel Jesús Jerez Sánchez: [manujs@uma.es](mailto:manujs@uma.es)
- Mario Merino Zapata: [mariomerzap@uma.es](mailto: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, Manu, Antonio  
Programador: Diego, Antonio, Nacho, Artacho  
Tester: Iván, Mario  
Documentadores: Astudillo, Mario  
Scrum Master: Manu, Iván  
Product Owner: Marina, Diego  
Modelador: Jorge, Astudillo

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

#### Modelador:

Su papel es desarrollar los diagramas y modelaje para la visualización global del proyecto, así como el diagrama de casos de uso o historias de usuario.

## 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.

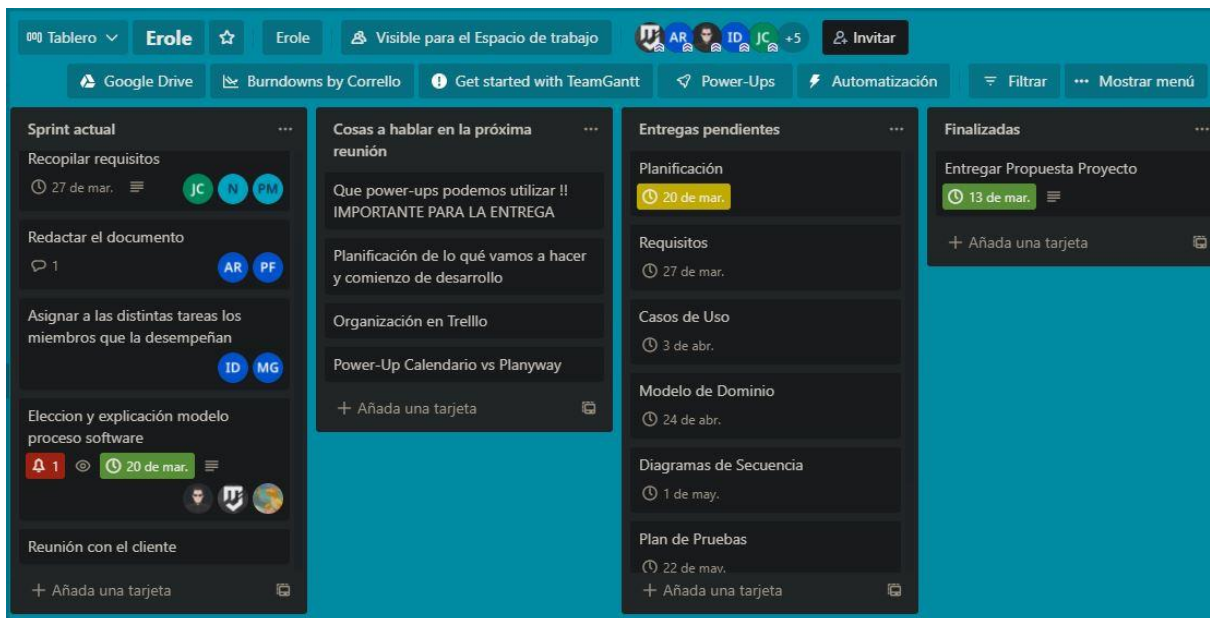
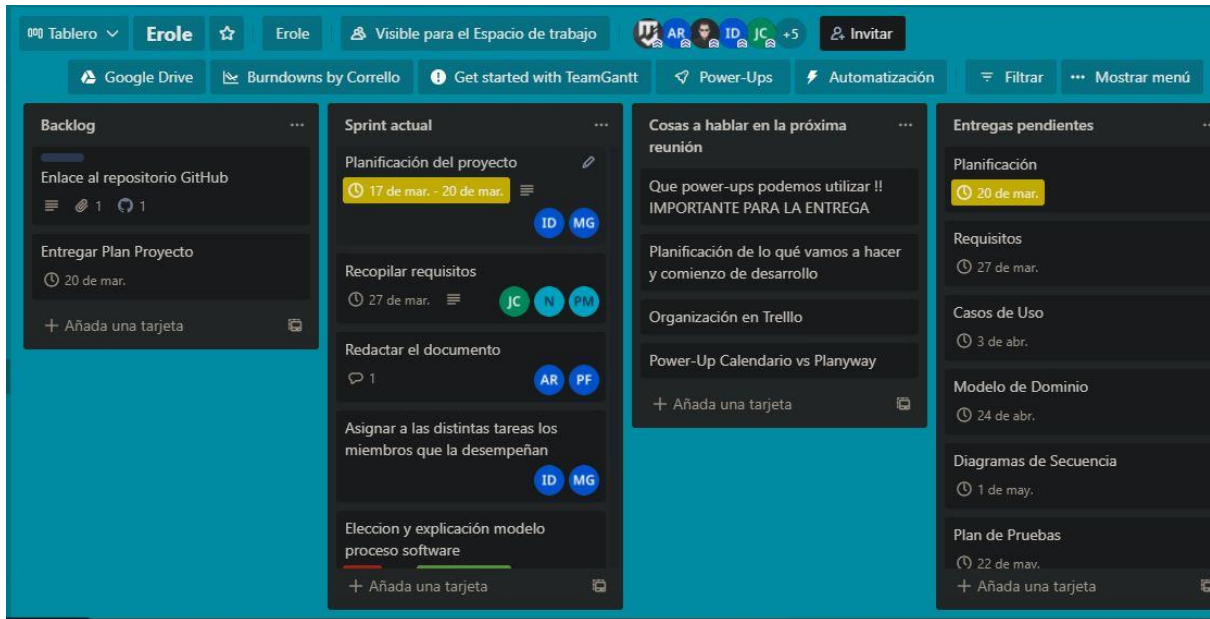
Hemos escogido Scrum como metodología para nuestro proyecto software principalmente por la implicación que este modelo otorga al cliente durante todo el proceso, de esta manera que nuestro cliente está informado en todo momento de la fase en la que se encuentra el producto y de los cambios que ha sufrido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

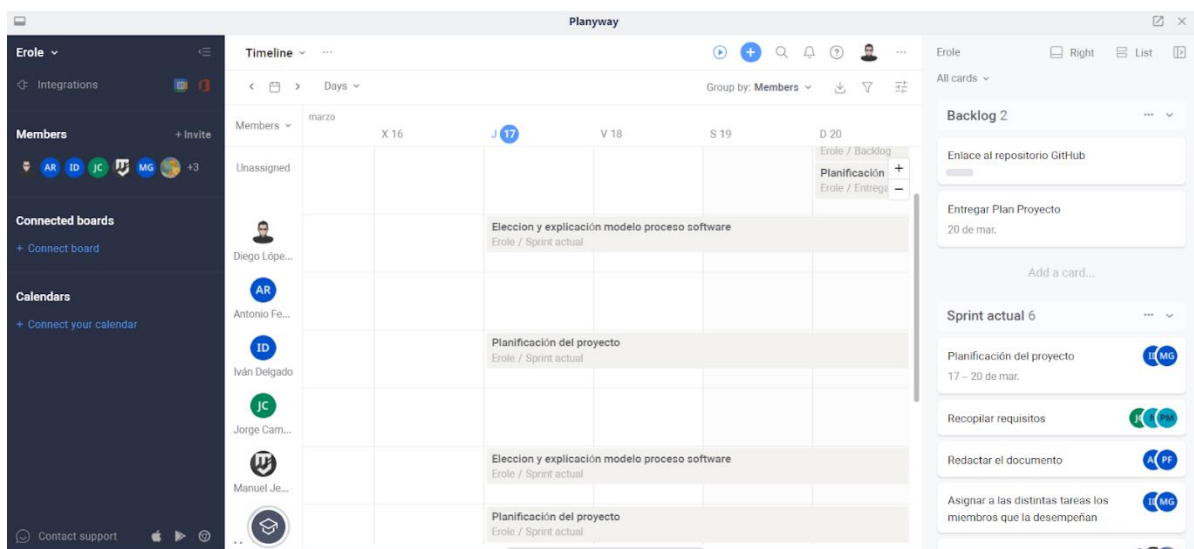
**Planyway: Calendar, Timeline, Time Tracking**

 Ajustes
 

**TeamGantt**

 Ajustes
 

- **Google drive:** Vinculación de la cuenta de google drive para facilitar la subida de archivos.
- **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.



Planway

Board Calendar Timeline Time tracking

Today mar. 2022 Days

Group by: Members Export Filter View

Members

Jorge Cam...

Manuel Je...

Mario Men...

NachoAlba...

Pablo Astu...

Recopilar requisitos  
Erole / Sprint 2

Tarjetas Historias de Usuario  
Erole / Sprint 2

Tarjetas Pruebas de Aceptación  
Erole / Sprint 2

Tarjetas Historias de Usuario  
Erole / Sprint 2

Recopilar requisitos  
Erole / Sprint 2

Tarjetas Historias de Usuario  
Erole / Sprint 2

Tarjetas Pruebas de Aceptación  
Erole / Sprint 2

Diagrama de casos de uso + documentacion  
Erole / Sprint 2

Erole

Backlog 2

Enlace al repositorio GitHub

Planificación semanal

Add a card...

Sprint 2 11

Recopilar requisitos  
17 - 27 de mar.

Reunión con el cliente +1

Elegir nombre para la aplicación

Tarjetas Historias de Usuario +1  
24 - 27 de mar.

Tarjetas Pruebas de Aceptación  
24 - 27 de mar.

Planway

Board Calendar Timeline Time tracking

Today mar. 2022 Days

Group by: Members Export Filter View

Members

Jorge Cam...

Manuel Je...

Mario Men...

NachoAlba...

Pablo Astu...

Pepe Artac...

Recopilar requisitos  
Erole / Sprint 2

Tarjetas Pruebas de Aceptación  
Erole / Sprint 2

Tarjetas Historias de Usuario  
Erole / Sprint 2

Diagrama de casos de uso + documentacion  
Erole / Sprint 2

Recopilar requisitos  
Erole / Sprint 2

Tarjetas Historias de Usuario  
Erole / Sprint 2

Tarjetas Pruebas de Aceptación  
Erole / Sprint 2

Redacción del documento  
Erole / Sprint 2

Erole

Backlog 2

Enlace al repositorio GitHub

Planificación semanal

Add a card...

Sprint 2 11

Recopilar requisitos  
17 - 27 de mar.

Reunión con el cliente +1

Elegir nombre para la aplicación

Tarjetas Historias de Usuario +1  
24 - 27 de mar.

Tarjetas Pruebas de Aceptación  
24 - 27 de mar.

Redacción del documento  
24 - 27 de mar.

Planway

Board Calendar Timeline Time tracking

Today mar. 2022 Days

Month Export Filter View

Members

Jorge Cam...

Manuel Je...

Mario Men...

NachoAlba...

Pablo Astu...

Pepe Artac...

Recopilar requisitos  
Erole / Sprint 2

Casos de Uso  
Erole / Entregas pendientes

Diagrama de casos de uso + documentacion  
Erole / Sprint 2

Redacción del documento  
Erole / Sprint 2

Requisitos  
Erole / Entregas pendientes

Tarjetas Historias de Usuario  
Erole / Sprint 2

Tarjetas Pruebas de Aceptación  
Erole / Sprint 2

Casos de Uso  
Erole / Entregas pendientes

Diagrama de casos de uso + documentacion  
Erole / Sprint 2

Erole

Backlog 2

Enlace al repositorio GitHub

Planificación semanal

Add a card...

Sprint 2 11

Recopilar requisitos  
17 - 27 de mar.

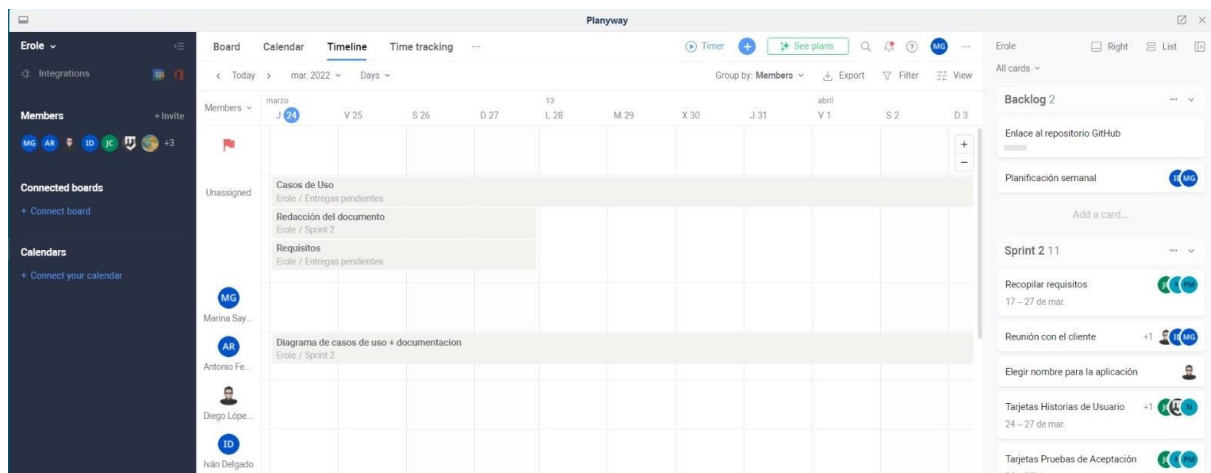
Reunión con el cliente +1

Elegir nombre para la aplicación

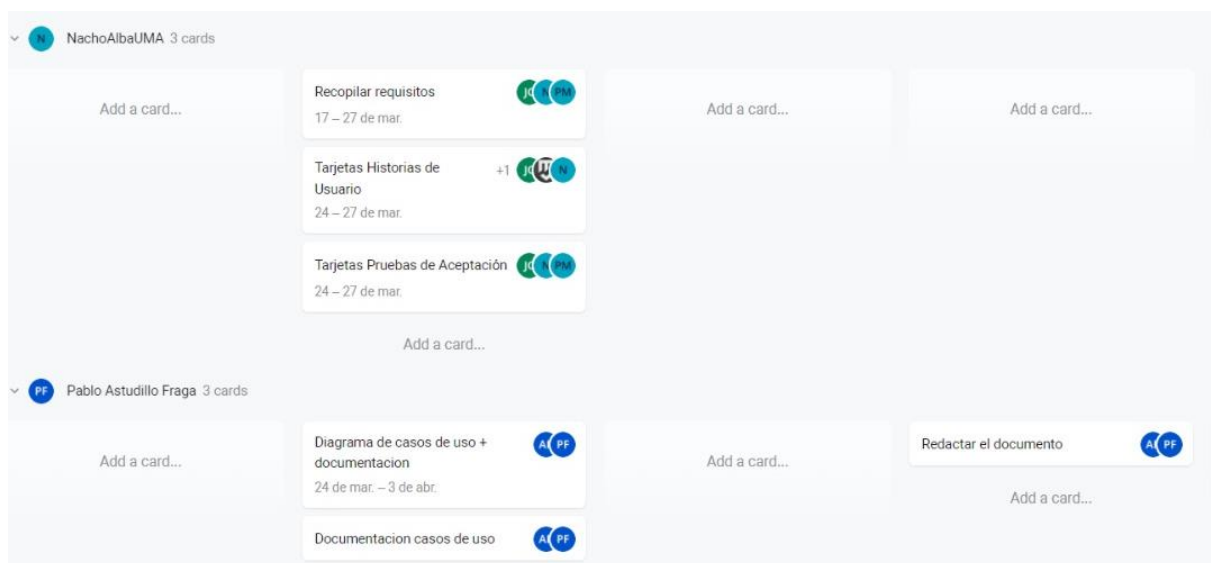
Tarjetas Historias de Usuario +1  
24 - 27 de mar.


Tarjetas Pruebas de Aceptación  
24 - 27 de mar.

Redacción del documento  
24 - 27 de mar.




Estas son las imágenes del trabajo individual del sprint 2





**Diego López Reduello** 3 cards

Add a card...

Reunión con el cliente +1 

Add a card...

Add a card...

✓ Elección y explicación modelo proceso software 17 – 20 de mar. 

Add a card...

Add a card...


**Iván Delgado** 5 cards

Planificación semanal 

Add a card...

Reunión con el cliente +1 

Add a card...

Add a card...

Añadir rol modelador 

Add a card...

Add a card...

✓ Planificación del proyecto 17 – 20 de mar. 

Add a card...

Add a card...

Asignar a las distintas tareas los miembros que la desempeñan 

Add a card...


**Jorge Camacho** 3 cards

Add a card...

Recopilar requisitos 17 – 27 de mar. 

Add a card...

Add a card...

Tarjetas Historias de Usuario 24 – 27 de mar. +1 

Add a card...

Add a card...

Tarjetas Pruebas de Aceptación 24 – 27 de mar. 

Add a card...


**Marina Sayago Gutiérrez** 5 cards

Planificación semanal 

Add a card...

Reunión con el cliente +1 

Add a card...

Add a card...

Captura gráfica Burndown charts 

Add a card...

Add a card...

✓ Planificación del proyecto 17 – 20 de mar. 

Add a card...

Add a card...

Asignar a las distintas tareas los miembros que la desempeñan 

Add a card...


**Antonio Fernandez Rodriguez** 3 cards

Add a card...

Diagrama de casos de uso + documentacion 24 de mar. – 3 de abr. 

Add a card...

Add a card...

Documentacion casos de uso 

Add a card...

Add a card...

Redactar el documento 

Add a card...


**Manuel Jesús Jerez Sánchez** 2 cards

Add a card...

Elegir nombre para la aplicación 

Add a card...

Add a card...

✓ Elección y explicación modelo proceso software 17 – 20 de mar. 

Add a card...


**Mario Merino Zapata** 3 cards

Add a card...

Planificación semanal 

Add a card...

Add a card...

Reunión con el cliente +1 

Add a card...

Add a card...

✓ Elección y explicación modelo proceso software 17 – 20 de mar. 

Add a card...






Se ha añadido una imagen del proceso de selección y propuestas para el nombre del proyecto:

Actividad

Mostrar detalles

MG


Escriba un comentario...



**Mario Merino Zapata** hace 2 minutos

CompactFilm ( usandose las siglas CF )  
Lo siento me hacía gracia la broma con el CD 🤔


😊 - Responder



**NachoAlbaUMA** hace 14 minutos

Metaerole


😊 - Responder



**Jorge Camacho** hace 15 minutos

Movierole // Cinerole // Filmerole // Pelicurole


😊 - Responder



**NachoAlbaUMA** hace 16 minutos

Filmerole


😊 - Responder



**NachoAlbaUMA** hace 17 minutos

Movierole

😊 - Responder



**Manuel Jesús Jerez Sánchez** hace 18 minutos

Añadir aquí alguna sugerencia adicional

😊 - Responder

Acciones

Mover

Copiar

Crear plantilla

Seguir

Archivar

Compartir

## 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)

### 6.1. Enlace a GitHub

<https://github.com/marinasayago/Erole.git>