Pla

Plan de proyecto y gestión de riesgos

Escuela de Ingeniería Informática

Introducción a Ingeniería del Software



# 

Índice

[1.Miembros del equipo 3](#_Toc98671830)

[2.Introducción 4](#_Toc98671831)

[3.Roles 5](#_Toc98671832)

[3.1.Explicación de roles 6](#_Toc98671833)

[4.Planificación 7](#_Toc98671834)

[5.Gestión de Riesgos 10](#_Toc98671835)

[6.Herramientas Software 11](#_Toc98671836)

# 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, 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:

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:

![Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente]()

![Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente]()

* POWER-UPS:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Teams

Descripción generada automáticamente

* + **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.

**Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente**

# 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)