Pla

Plan de proyecto y gestión de riesgos

Escuela de Ingeniería Informática

Introducción a Ingeniería del Software



# 

Índice

[1.Miembros del equipo 3](#_Toc97936883)

[2.Introducción 4](#_Toc97936884)

[3.Roles 5](#_Toc97936885)

[3.1.Explicación de roles 6](#_Toc97936886)

[4.Gestión de Riesgos 7](#_Toc97936887)

[5.Herramientas Software 8](#_Toc97936888)

# 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

# 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)