

# Plan de Gestión de los Recursos

**Rent a Tractor**



Grupo 3.2

## Historial de versiones

Fecha	Versión	Descripción
23/10/2022	1.0	- Creación del documento

# PLAN DE GESTIÓN DE LOS RECURSOS

Título del Proyecto: Rent a tractor

Fecha: 23/10/2022

## Identificación y Estimaciones de los Miembros del Equipo

Rol	Número	Nivel de Habilidades
1. Director Ejecutivo	1. 1 persona	1. Medio
2. Desarrollador	2. 5 personas	2. Medio
3. Patrocinador	3. 1 persona	3. Alto
4. Cliente	4. 1 persona	4. Alto

### Adquisición de Personal

Equipo interno: tanto el equipo de dirección ejecutiva como el equipo de desarrollo ha sido seleccionado con el proyecto. Está formado por 5 personas que harán un rol u otro depende del proceso y etapa en el que se esté trabajando.

Equipo externo: el cliente y patrocinador fue elegido por la coordinación de la asignatura y será representado por Jesús Torres Valderrama.

### Comunicado del Personal

Equipo interno: se comunicará por discord o por herramientas de mensajería instantánea. La documentación estará disponible en una carpeta compartida en la nube. El proyecto se encuentra en un repositorio disponible para el equipo interno y externo.

Equipo externo: Ambos equipos se comunicarán a través de correo o presencialmente en reuniones.

## Roles, Responsabilidades y Autoridad

Rol	Responsabilidad	Autoridad
1. Director Ejecutivo 2. Desarrollador 3. Patrocinador 4. Cliente	1. Definir Plan de Dirección del Proyecto, Gestionar alcance, Gestionar Costes, Gestionar Comunicaciones, Gestionar Cronograma, Gestionar Riesgos, Gestionar Recursos, Gestionar Adquisiciones, Controlar desarrollo, Asegurar	1. Aprobación documentación y producto, selección de alternativas, gestión de conflictos, priorizar tareas, recompensar y penalizar equipo 2. Aprobación producto, priorizar y estimar tareas 3. Aprobación entregas

	Planificación 2. Definir arquitectura y diseño, desarrollar aplicación, elaborar informes de control y seguimiento 3. Revisar entregas parciales del proyecto, dar feedback de la documentación y producto 4. Establecer alcance, comunicar requisitos del proyecto, valorar proyecto	parciales y final, recompensar y penalizar equipo 4. Aprobación proyecto
--	--	---

### Estructura Organizacional del Proyecto

Se seguirá una estructura organizativa proyectada, basada en proyecto. Crea una división de proyectos específica dentro de una organización. La coordinación del proyecto funciona verticalmente bajo esta división. Los gerentes de proyectos mantienen la autoridad exclusiva para el proyecto y se les asigna personal dedicado que trabaja para alcanzar los objetivos del proyecto.

### Requisitos de Capacitación

El equipo de recursos humanos recibirá una formación previa al desarrollo del producto siguiendo:

- Impartirán un curso de formación en la tecnología a usar (Django)
- El curso durará 2 semanas y se realizará en horas de trabajo
- El curso se iniciará el día 28 octubre

Además, para todo aquel que no esté familiarizado con la metodología ágil, deberá realizar un curso rápido de Scrum donde se enseñará la metodología a seguir y artefactos a entregar.

### Recompensas y Reconocimiento

Aquel miembro del equipo que cumpla satisfactoriamente con todas sus tareas en la fecha límite recibirá el reconocimiento del patrocinador al final del proyecto. Se tendrá en cuenta la participación, proactividad y colaboración con el resto del equipo.

Al final del proyecto, si el cliente satisface todas sus necesidades correctamente contactará con el equipo para futuros proyectos y será recomendado entre otras

empresas.

### Desarrollo del Equipo

- Ayudarse mutuamente cuando las cargas de trabajo no estén equilibradas
- Comunicarse de forma ajustada a las preferencias individuales
- Compartir información y recursos
- Reconocer el trabajo bien hecho de otro miembro
- Buscar el compromiso profesional de los miembros del equipo
- Realizar reuniones semanales de revisión del trabajo
- Pair Programming durante el desarrollo

### Identificación y Estimaciones de Recursos Físicos

Recurso	Cantidad	Calificación
1. Equipos 2. Oficina 3. Licencia Office	1. 5 equipos 2. 1 oficina 3. 5 licencias	1. Esencial 2. Optativo 3. Esencial

### Adquisición de Recursos

1. Los equipos serán comprados por la empresa y serán prestados a nuestro equipo durante el proyecto.
2. La oficina será alquilada por meses según la duración del proyecto.
3. Las licencias serán compradas por la empresa para cada miembro del equipo.

### Gestión de Recursos

Todos los recursos estarán registrados y estimados en costes, por lo que se tendrán en cuenta a la hora de elaborar el presupuesto del proyecto.

El director ejecutivo será el encargado de asegurar su disponibilidad y cada trabajador del correcto uso de ellos.

Cada persona será responsable de los recursos físicos cedidos y será penalizado en caso de hacer un uso indebido de ellos.