



20-9-2019

Plan de proyecto

Arriendos de temporada



Turismo Real

Tabla de contenido

Datos del documento	2
Propósito	3
Alcance	3
Roles y Responsabilidades	4
.....	4
Artefactos	5
Recursos	6
Condiciones de Aceptación para Cierre del Proyecto	7
Anexos	8
Anexo 1: Matriz R.A.C.I.....	9
Anexo 2. Diagrama EDT	10
Anexo 3. Diccionario EDT	11
Anexo 4. Carta Gantt.....	12

Datos del documento

Histórico de Revisiones

Versión	Fecha	Descripción/cambio	Autor
01	20-09-2019	Documento final	Matías Quezada

Información del Proyecto

Organización	Duoc UC. Escuela de Informática y Telecomunicaciones
Sección	PFT8461
Proyecto	Turismo Real
Fecha de Inicio	12-08-2019
Fecha de Término	29-11-2019
Patrocinador Principal	Turismo Real
Docente	Diego Garcés

Integrantes

Nombre	Correo
Matías Quezada	Mat.quezadav@alumnos.duoc.cl
Roberto González	Mat.quezadav@alumnos.duoc.cl
Renzo Espeleta	r.espeleta@alumnos.duoc.cl
Manuel Torres	manu.torreso@alumnos.duoc.cl

Propósito

Mediante el siguiente plan se tiene como finalidad presentar todos los aspectos abocados a la gestión, diseño y desarrollo del sistema informático a crear. Para la empresa Turismo Real.

Teniendo como objetivo cubrir exitosamente todos los aspectos mencionados para conocer los límites y alcances del software a desarrollar. Teniendo a todos los actores del desarrollo y Cliente informados de las consideraciones que conlleva este desarrollo.

Alcance

Actualmente la empresa ofrece arriendos de departamentos en zonas de alto interés turístico, tales como Viña del mar, la Serena, Pucón y Puerto Varas. Pero todo el proceso de la reserva, contratación de servicios asociados a lo anterior, check-in, check-out y todo lo que engloba esto que son los reportes se realiza de manera manual y al hacerlo de esa manera dificulta generar un proceso más ágil y efectivo.

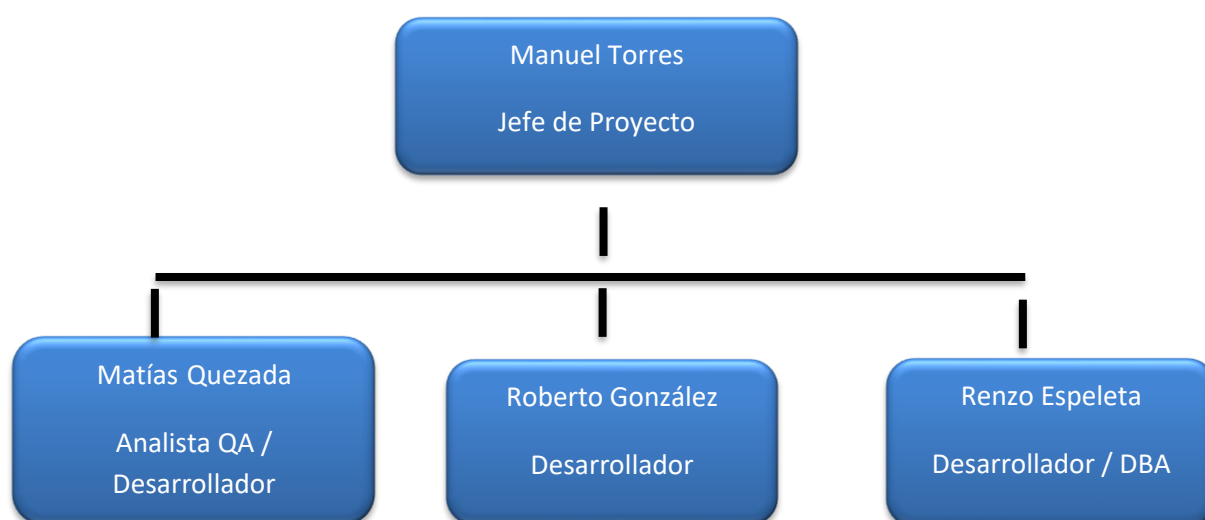
Tomando en cuenta lo anterior, la aplicación de escritorio y web tiene como finalidad cubrir esas debilidades y ser una herramienta que facilite el trabajo y que flujo sea más efectivo y seguro, además de permitir atraer más clientes a reservar departamentos de temporada.

El software cuenta con las siguientes funcionalidades:

- Control de acceso multi roles (cliente, funcionario, administrador)
- Mantenedores para registro de departamentos
- Mantenedores para registro de inventarios por departamentos
- Módulo de reservas
- Mantenedores para registro de servicios por departamentos
- Módulo de reportes
- Módulo de pagos

Roles y Responsabilidades

Cargo	Nombre
Jefe de proyecto	Manuel Torres
Analista QA / Desarrollador	Matías Quezada
Desarrollador	Roberto González
Desarrollador / DBA	Renzo Espeleta



Nombre	Función
Manuel Torres	Encargado de las gestiones y asignaciones de procesos en el proyecto a realizar
Matías Quezada	Encargado del aseguramiento de la calidad, para que los requisitos de calidad del software sean satisfactorios. Además, es parte del developer team para cumplir con el sistema de gestión de calidad.
Roberto González	Parte del developer team, encargado del desarrollo de la aplicación de escritorio, coordinador de tareas.
Renzo Espeleta	Parte del developer team, encargado del desarrollo de la aplicación web y revisar detalles.

Artefactos

Artefacto	Descripción
Acta de constitución del proyecto	Se define el alcance, los objetivos y los participantes del proyecto. Da una visión preliminar de los roles y responsabilidades, de los objetivos, de los principales interesados y define la autoridad del Project Manager.
Plan de proyecto	Se trata de un documento, o conjunto de documentos que se utilizan para dirigir la ejecución, el monitoreo y control y el cierre del proyecto. Deben ser formalmente aprobados. El director del proyecto (DP), junto con el equipo del Proyecto, es el encargado de crearlo.
Plan de riesgos	El riesgo de un proyecto es un evento o condición incierta que, de producirse tiene un efecto positivo o negativo en uno o más objetivos del proyecto, tales como el alcance, el cronograma, el costo y la calidad.
ERS	Es una descripción completa del comportamiento del sistema que se va a desarrollar. Incluye un conjunto de casos de uso que describe todas las interacciones que tendrán los usuarios con el software.
EDT	Es una descomposición jerárquica orientada al trabajo que será ejecutado por el equipo del proyecto para lograr los objetivos de este y crear los entregables requeridos.
Plan de pruebas	Es un producto formal que define los objetivos de la prueba de un sistema, establece y coordina una estrategia de trabajo, y provee del marco adecuado para elaborar una planificación paso a paso de las actividades de prueba.
Actas de Reunión	Actas que detallan los puntos tratados en reuniones del equipo de proyecto, asistentes a la reunión, logros y compromisos adquiridos.
Informe control y seguimiento	Establece el conjunto de acciones que se llevarán a cabo para la comprobación de la correcta ejecución de las actividades del proyecto establecidas en la planificación de este. Su propósito es proporcionar un entendimiento del progreso del proyecto de forma que se puedan tomar las acciones correctivas apropiadas cuando la ejecución del proyecto se desvíe significativamente de su planificación.
Documentación de casos de prueba	El objetivo de este documento es recoger los casos de pruebas

	que verifican que el sistema satisface los requisitos especificados. Deberá contener la definición de los casos de prueba, la matriz de trazabilidad entre casos de pruebas y requisitos, y la estrategia a seguir en la ejecución de las pruebas.
Informe de aplicación de pruebas	Se describe el paso a paso de las pruebas realizadas, resultado de cada una y con la evidencia correspondiente.
Diagrama de Arquitectura	El diagrama de arquitectura del sistema es un “dibujo” donde plasmamos de forma gráfica y simplificada lo que queremos construir
Diccionario de Datos	Es un conjunto de definiciones que contiene las características lógicas y puntuales de los datos que se van a utilizar en el sistema que se programa, incluyendo nombre, descripción, alias, contenido y organización.
Mockups	Crear una Pre visualización de la página web y la aplicación de escritorio
Manual de Usuario y Sistema	Usuario: Se explica el funcionamiento del software desarrollado en un lenguaje cercano al usuario final.

Recursos

Recursos Hardware	<ul style="list-style-type: none"> • 4 Notebook • Cables de red
Recursos Software	<ul style="list-style-type: none"> • Visual Studio 2015 • Netbeans 8.2 • Oracle 11g • Sql Developer • Sql DataModeler • Gantt Project • Office 2017
Recursos Humanos	<ul style="list-style-type: none"> • Jefe de proyecto • Analista QA • Desarrollador • DBA
Recursos Externos	<ul style="list-style-type: none"> • Proveedor de Internet

Condiciones de Aceptación para Cierre del Proyecto

Se debe analizar la calidad del software a entregar, que cumpla con las necesidades establecidas por el respectivo cliente.

Los recursos de desarrollo del proyecto deben estar en óptimas condiciones y utilizables.

Anexos

Anexo 1: Matriz R.A.C.I.

Anexo 2. Diagrama EDT

Anexo 3. Diccionario EDT

Anexo 4. Carta Gantt