



---

## Plan de Gestión de Proyecto (PGP)

Proyecto: Oh my dog!

Revisión: 1

---

# Plan de Gestión de Proyecto (PGP)

## 1) Introducción

### a. Propósito y alcance

El presente PGP tiene como propósito proporcionar una guía detallada para la gestión y control del proyecto de desarrollo de la aplicación “Oh My Dog!”.

Se establecen entonces algunas de las pautas que deberán ser consideradas por las partes involucradas en el desarrollo de dicha aplicación con el objetivo de asegurar el éxito del proyecto desde el inicio hasta la finalización del mismo.

El alcance de este documento va para los participantes del desarrollo, siendo desde aquellos que cumplan el rol de programador hasta los clientes veterinarios.

### b. Definiciones, acrónimos y abreviaturas a considerar

1 – “*Requerimiento*”: Entiéndase como todo aquel requisito necesario y obligatorio que la aplicación debe cumplir.

2 – “*Sprint*”: Iteración del equipo de desarrollo donde se completan los objetivos del equipo y los requerimientos del cliente para esa determinada fecha.

3 – “*Demo*”: Versión de la aplicación donde se completan los objetivos de uno o varios *sprint* y se los presenta de manera explicativa.

4 – “*Backend*”: Parte de la aplicación que se encarga del cómputo y almacenamiento de los datos.

5 – “*Deployment*”: El deployment de un sitio web se refiere a su lanzamiento en línea para que los usuarios puedan acceder a él. Es el proceso de transferir los archivos y datos del sitio web desde el entorno de desarrollo al entorno de producción. Durante el proceso, se pueden realizar pruebas finales para asegurarse de que el sitio web se cargue correctamente y se ejecute sin problemas. El proceso puede variar según la complejidad del sitio web y la tecnología utilizada para construirlo.

### c. Referencias

IEEE Std 1058-1998. Estándar en el que se basa este documento.

Entrevista I - Alan Staropoli, Juan P. Civardi e Ignacio Escudero G. - 7/3/23

Entrevista II - Alan Staropoli, Juan P. Civardi e Ignacio Escudero G. - 17/3/23

## 2) Planes generales

### a. Entregables del proyecto

- 1 – Entrevistas en la fecha 27/3/2023.
- 2 – SRS (Especificación de requerimientos) en la fecha 17/04/2023.
- 3 – PGP (Plan de gestión de proyecto) en la fecha 17/04/2023.
- 4 – HU (Historias de Usuario) en la fecha 17/04/2023.
- 5 – Primer demo de la aplicación en la fecha 22/05/2023.
- 6 – Segunda demo de la aplicación en la fecha 12/06/2023.
- 7 – Tercer y última demo en la fecha 12/07/2023.

### b. Calendario y resumen del presupuesto

13/03/2023 - Entrevista 1

20/03/2023 - Entrevista 2

27/03/2023 - Entrega de Entrevistas + Cuestionario + Épicas

17/04/2023 - Entrega de Documentación (SRS y PGP) + Pila de producto (HU)

24/04/2023 - Revisión de pila + Planificación

08/05/2023 - Scrum diario 1

15/05/2023 - Scrum diario 1

22/05/2023 - Demo 1 + Planning 2

29/05/2023 - Scrum diario 2

05/06/2023 - Scrum diario 2

12/06/2023 - Demo 2 + Planning 3

26/06/2023 - Scrum diario 3

03/07/2023 - Scrum diario 3

10/07/2023 - Demo 3

El presupuesto final será de 1.444.000,00 pesos argentinos por las 280 horas que conlleva el desarrollo más el gasto de hosting y dominio (detallado en el siguiente punto).

### c. Plan del personal

Cantidad	Tipo de personal	Duración
3	Entrevistador	Primeras dos semanas del desarrollo.
2	Testeador	Todo el desarrollo.
1	Diseñador gráfico	Algunas semanas del desarrollo.
3	Scrum master	Todo el desarrollo.
3	Programador	Todo el desarrollo y mantenimiento.

### 3) Presupuesto

#### a. Principales actividades del proyecto

- Elicitación de requerimientos: mediante entrevistas y cuestionarios.
- Especificación de requerimientos: mediante historias de usuario y Pivotal Tracker.
- Desarrollo del software: mediante la metodología SCRUM.
  - Desarrollo del backend
    - Diseño de base de datos
    - Implementación de base de datos
  - Desarrollo del frontend
    - Diseño de la interfaz de usuario
    - Implementación de la interfaz de usuario
  - Deployment
- Validación del software: mediante 3 demos (1 demo cada 3 semanas)
- Evolución del software o mantenimiento

#### b. Asignación de esfuerzo

Actividades		Personas	Esfuerzo unitario (hs)	Esfuerzo total (hs)
Elicitación de requerimientos		3	8	24
Especificación de requerimientos		3	8	24
Desarrollo del software	Diseño de base de datos	2	16	32
	Implementación de base de datos	2	32	64
	Diseño de la interfaz de usuario	2	16	32
	Implementación de la interfaz de usuario	2	32	64
	Deployment	2	8	16
Validación del software		3	8	24
<b>Total</b>		-	-	280

c. Presupuesto final

Cantidad de horas del proyecto: 280 hs

Precio por hora: \$5000

Recursos adicionales:

- Dominio: \$4000 (anual)
- Hosting: \$40000 (anual)

Presupuesto total:  $280 * 5000 + 44000 = \$1.444.000$

#### 4) Riesgos

Riesgo	Responsable	Prob.	Impacto	Mitigacion	Plan de contingencia
Cambio de requerimientos	Juan Pablo Civardi	80%	2	Buscar tener una comunicación efectiva con el cliente para poder entender sus requerimientos y expectativas, y prevenir cambios.	Calcular los costos con respecto al tiempo de desarrollo, considerar reunirse con el cliente para definir prioridades sobre los requerimientos, y reprogramar las tareas del calendario.
Falta de formación en las herramientas	Ignacio Escudero Gonzalez	80%	3	Investigación y capacitación previa al inicio del desarrollo sobre las herramientas y tecnologías a utilizar.	Capacitación durante el desarrollo, y consultas a expertos.
Subestimación del tamaño	Alan Staropoli	60%	2	Investigar sobre sistemas similares y su tamaño.	Calcular los costos con respecto al tiempo de desarrollo, considerar reunirse con el cliente para definir prioridades sobre los requerimientos, y reprogramar las tareas del calendario.
Competencia del producto	Juan Pablo Civardi	40%	3	Realizar una investigación de mercado, y así poder conocer si existe productos competencia.	Analizar las competencias, y considerar posibles cambios en el producto.
Presupuesto estimado insuficiente	Ignacio Escudero Gonzalez	30%	1	Calcular el presupuesto analizando todas las actividades que se esperan realizar, y calculando las horas destinadas a cada una de ellas	Hablar con el cliente para informarle el problema, buscar una solución, y evaluar si es posible y rentable continuar con el proyecto.

Cambio tecnologico	Alan Staropoli	30%	1	Investigación sobre las tecnologías, sus características, alcance y capacidades. Y comparar ventajas con otras similares.	Calcular los costos con respecto al tiempo de desarrollo, considerar reunirse con el cliente para definir prioridades sobre los requerimientos, y reprogramar las tareas del calendario.
--------------------	----------------	-----	---	---	--

<b>Impacto</b>	1: Crítico	2: Serio	3: Tolerable	4: Insignificante
----------------	------------	----------	--------------	-------------------