
Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: Bookflix
Revisión: 1



Octubre 2019



Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
16/10/19	1.0	JEN Soft	

Documento validado por las partes en fecha: 16/10/19

Por el cliente	Por la empresa suministradora
Aclaración: Bookflix	Aclaración: JEN Soft



1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.2 Propósito del documento

El producto a desarrollar, llamado Bookflix, tiene el propósito de fomentar la lectura en el público general.

Bookflix consiste en una aplicación web amigable, en la cual solo los usuarios registrados, con suscripción vigente, tendrán la posibilidad de interactuar con el sistema. Los usuarios no registrados, sólo estarán limitados a ver las preguntas frecuentes, condiciones de uso y contacto.

La aplicación está destinada para cualquier tipo de usuario. Dentro de la cuenta se podrán crear distintos perfiles, incluso un perfil para los más chicos.

1.3 Supuestos y restricciones

El sistema debe estar desarrollado para plataforma web, el código fuente de este sistema debe estar implementado en lenguaje de programación Ruby y utilizando el framework de Rails.

La interfaz de este sistema web debe estar relacionada al logo de la empresa Bookflix. Además el sistema debe estar en

1.3.1 Entregables del proyecto

Se establecieron las siguientes fechas para las entregas de las demos:

- 1ra Entrega: Viernes 8 de Noviembre.
- 2da Entrega: Viernes 22 de Noviembre.
- 3ra Entrega: Viernes 6 de Diciembre.

A los clientes se les entregará la página web lista para funcionar, además de la Pila de producto, SRS y PGP.

1.3.2 Calendario y resumen del presupuesto

El inicio del proyecto fue en el mes de septiembre del 2019 cuando se pactaron las primeras entrevistas, obteniendo de esta manera los principales requisitos del sistema.

Considerando la fecha del producto final el 6 de Diciembre, el tiempo de desarrollo del producto es de 6 semanas a partir de la fecha de realización de este documento (16/10/19).

2 Documentos referenciados

Referencia	Título	Fecha	Autor
1	Entrevista 1	06/09/19	JEN Soft



2	Entrevista 2	13/09/19	JEN Soft
3	SRS del proyecto	25/09/19	JEN Soft
4	Pila de producto en Pivotal Tracker	16/10/19	JEN Soft

3 Organización del proyecto

3.1 Estructura interna

Nuestro equipo se encuentra formado por un grupo de tres integrantes, las cuales trabajan bajo la metodología ágil de desarrollo de software SCRUM.

Esta metodología implica una estructura interna característica, donde se identifica un Scrum Master, y dos desarrolladores. En nuestro caso, el rol de Scrum Master no es fijo, sino que va rotando por los diferentes miembros del equipo.

3.2 Interfaces externas

Las interacciones con el cliente la realiza cualquiera de los tres integrantes del equipo de trabajo de JEN Soft sin distinción de roles específicos.

4 Planes de administración del proceso

4.1 Plan inicial

4.1.1 Plan del personal

Tres personas, necesarias durante las 6 semanas que representan el periodo de desarrollo.

4.1.2 Plan de adquisición de recursos

Será necesario contratar un servicio de web hosting para alojar la página y además su servicio de base de datos, para esto se utilizara Heroku.

Además, el uso de GitLab para el desarrollo del código fuente por los integrantes del equipo, el cual lleva un control de las versiones del software. Y la utilización de Pivotal Tracker el cual tendrá nuestra pila de producto.

El medio de comunicación entre los desarrolladores y el cliente será por medio de Slack.

Para realizar las interfaces gráficas de la página web se contrata a un grupo de expertos en diseño gráfico con el fin de lograr una interfaz amigable y adecuada para el sistema solicitado.



4.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Se llevará a cabo una capacitación rápida en el lenguaje de programación ruby y su framework rails.

4.2 Plan de trabajo

4.2.1 Principales actividades del proyecto

Elicitación de requerimientos (entrevistas): Proceso en cual se adquiere todo el conocimiento necesario para producir un modelo de los requerimientos necesarios. Se Identifica las necesidades, tanto explícitas como implícitas, de clientes y usuarios y sus expectativas sobre el sistema a desarrollar.

Análisis de requerimientos: El análisis de requerimientos permite especificar las características operacionales del software (función, datos y rendimientos), indica la interfaz del software con otros elementos del sistema y establece las restricciones que debe cumplir el software.

Especificación de requerimientos (SRS): La especificación de requerimientos permite explicar a los desarrolladores cómo han entendido lo que el cliente pretende del sistema, e indica a los diseñadores que funcionalidades va a tener el sistema resultante.

4.2.2 Asignación de esfuerzo

Dividido por épicas

Cantidad gente que se ocupa (somos 3 máximo)

10hs por persona subtotal 30hs

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
Entrevista 1	3	1	3
Entrevista 2	3	1	3
SRS	3	2	6
PGP	3	2	6
Gestión de libros	3	38	114
Gestión de noticias	1	24	24
Gestión de perfiles	3	14	42



Usuarios	3	20	60
Etiquetas	1	24	24
Género	1	24	24
valoración y reseña	1	38	38
Páginas estáticas	1	10	10

4.2.3 Asignación de presupuesto

El presupuesto estimado es de 120.000 pesos argentinos.

5 Planes de procesos técnicos

5.1 Modelo de proceso

El ciclo de vida del proyecto comenzará desde la elicitación de requerimientos, el análisis y la especificación y documentación de los mismos. Luego se procederá a desarrollar el software requerido por el cliente de la manera correcta y deseada en el tiempo estipulado, ajustándose a los costos estimables. El ciclo de vida también comprende la etapa de mantenimiento, revisión y corrección del sistema.

La metodología ágil implementada es Scrum, en la cual se realizan entregas parciales del producto final priorizadas por los clientes del proyecto (Product Owner). Además del Product Owner, dentro de esta metodología, existen otros dos roles: Scrum Master y el Scrum Team o desarrolladores.

El scrum master lidera el proyecto, se encarga de que se cumplan los objetivos del mismo, además está encargado de que los demás roles cumplan los principios (o metodología) que plantea Scrum. Los desarrolladores son los que se encargan del trabajo de análisis, diseño, desarrollo, testeo y documentación.

Con esta metodología ágil se logra producir un producto funcional de manera muy rápida, en cuestión de semanas.

5.2 Métodos, herramientas y técnicas

La metodología de desarrollo es SCRUM.

El lenguaje de programación utilizado para el desarrollo de la página web es Ruby en conjunto con el framework Rails.

Las Historias de Usuarios se gestionan con Pivotal tracker.

Se utilizará la base de datos de postgresql.

Se utilizan buenas prácticas de programación orientada a objetos para mejorar el modelado del problema.



5.3 Plan de infraestructura

Conocimientos de programación en Ruby, administración de bases de datos e ingeniería de software.

Además se requieren servidores físicos para alojar la página. Para esto se requiere tener conocimientos técnicos de configuración de servidores remotos.

6 Plan de procesos de apoyo

6.1 Plan de documentación

Entrevistas: Entrevistas realizadas al cliente en la etapa de elicitación de requerimientos.

SRS: Documento de especificación de requerimientos de software.

PGP: Documento del plan de gestión de proyecto.

Epicas: Las epicas permiten clasificar las historias de usuario por funcionalidades, módulos y subsistemas.

Historias de Usuario: lista de las historias de usuario.

Diagrama entidad relación: es una herramienta para el modelado de datos, la cual permite representar las entidades del sistema, así como sus relaciones y atributos.

7 Planes adicionales

NO APLICA.