

---

---

## Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: Bestnid  
Revisión 1



Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
05/05/2014	1	Manzato, Yohma y Harguindeguy	

Documento validado por las partes en fecha: [Fecha]

Por el cliente	Por la empresa suministradora
Aclaración [Nombre]	Aclaración [Nombre]



# 1 Introducción

## 1.1 Resumen del Proyecto

### 1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

El fin del proyecto es generar un sistema de subastas sobre un sitio web online, el cual le permite a los usuarios crear o ofertar subastas basado en sus necesidades.

El objetivo del proyecto es ofrecer una herramienta en la cual las necesidades de las personas sean superiores al dinero que ofrecen por los productos subastados.

### 1.1.2 Supuestos y restricciones

El proyecto consta de 3 entregas con fecha pactada en las cuales se pactara previamente los contenidos a incluir en cada una de ellas, y habiéndose finalizado el desarrollo como limite en la tercera entrega.

### 1.1.3 Entregables del proyecto

Se le entregara con cada entrega un manual con las funcionalidades actualizadas correspondientes a las funcionalidades acordadas en la entrega.

### 1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

Entrega 1: 8/04  
Entrega 2: 22/04  
Entrega 3: 06/05  
Entrega 4: 20/05  
Primera Demo: 06/06  
Segunda Demo: 27/06  
Tercera Demo: 18/07

Presupuesto: 35450pesos.

## 2 Documentos referenciados

Referencia	Titulo	Fecha	Autor
01	Entrevista 01	08/04	Equipo
02	Entrevista 02	08/04	Equipo
03	SRS	08/04	Equipo



---

### 3 **Definiciones y acrónimos**

PHP: Hypertext Pre-processor  
ECS: Elementos de la Configuración del Software

## 4 **Organización del proyecto**

### 4.1 **Interfaces externas**

Se utilizará una conexión al servicio de cobro con tarjeta de crédito de MasterCard y Visa

### 4.2 **Estructura interna**

Descentralizado democrático (DD). Este equipo no tiene un jefe permanente. Se nombran coordinadores de tareas a corto plazo y se sustituyen por otros para diferentes tareas. Las decisiones se toman por consenso.

### 4.3 **Roles y responsabilidades**

**Scrum master:** Persona que lidera al equipo guiándolo para que cumpla las reglas y procesos de la metodología.

**Team:** Grupo de profesionales con los conocimientos técnicos necesarios y que desarrollan el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las **historias** a las que se comprometen al inicio de cada sprint.

## 5 **Planes de administración del proceso**

### 5.1 **Plan inicial**

#### 5.1.1 **Plan del personal**

Nombre	Cargo	Cantidad Horas
Nicolas Dario Manzato	Programador PHP	
Juan Ignacio Harguindeguy	Programador PHP	
Sebastian Yohma	Tester	

#### 5.1.2 **Plan de adquisición de recursos**

Hosting Web mensual: \$500



---

Capacitacion: \$200 por visita/hora

### **5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto**

Se brindara una capacitacion de 8 horas totales de symfony para los desarrolladores del proyecto

## **5.2 Plan de trabajo**

### **5.2.1 Principales actividades del proyecto**

Se realizaran los documentos necesarios para la elicitation de requerimientos, asi como tambien, el desarrollo del sistema y su documentacion correspondiente.

### **5.2.2 Asignación de esfuerzo**

<b>Actividad</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Esfuerzo (hs) Unitario</b>	<b>Esfuerzo (hs) Subtotal</b>
Realizacion de entrevistas	3	3	9
Realizacion de SRS	3	4	12
Realizacion de Pila de Productos	3	3	9
Realizacion del Diagrama Entidad Relacion	3	3	9
Realizacion de la Planificacion	3	4	12
Codificacion del Sistema	3	30	90
Realizacion del manual de usuario	3	8	24
Capacitacion de usuarios	3	8	24
Instalacion del software	1	2	2
Testing Software	2	6	12
Total			203



---

### **5.2.3 Asignación de presupuesto**

Precio por hora: \$150.

Cantidad de horas: 203 hs.

Costos extras: \$5000.

Precio total: \$35450.

## **5.3 Plan de control**

### **5.3.1 Plan de control de requerimientos**

En caso de un cambio de requerimientos se llevara a cabo el siguiente protocolo:

- El cliente se comunicara con el scrum master e informara el cambio deseado en cierto requerimiento.
- El equipo de desarrollo evaluara el impacto producido por este cambio dentro del desarrollo actual.
- En caso de que sea viable el cambio, se prosedera a notificar al cliente y se le enviara un nuevo presupuesto en caso de ser necesario por el correspondiente cambio.
- En caso de que no sea viable el cambio, se prosedera a notificar al cliente, explicando el por que de la decision de no cambiar el requisito y se le brindaran ciertas alternativas viables.

### **5.3.2 Plan de control de calendario**

Se pactara una fecha de entrega entre ambas partes. En caso de que no se cumpla la entrega en tiempo y forma, el cliente sera notificado y se volvera a pactar una nueva fecha de entrega junto con un descuento por incumplimiento de los terminos equivalente al 2% mensual entre la fecha vencida y la nueva fecha pactada.

### **5.3.3 Plan de control de presupuesto**

El presupuesto del proyecto esta dado por la cantidad de horas invertidas por cada integrante en cada uno de las tareas que se deben llevar a cabo (desarrollo, redaccion de manuales, testing, etc). En caso de que el cliente haga cambios en las funcionalidades, esto provocara que el presupuesto sea modificado, si es que el cambio en el requerimiento es aceptado; esta modificacion del presupuesto podra variar dependiendo la magnitud del cambio, equivalente a las horas necesarias para llevar a cabo dicho cambio, mas un 2% del monto inicial por falta de los terminos. Por otro lado, en caso de que se haya planificado mal la fecha de entrega del proyecto, por parte de la empresa de desarrollo, se vera reflejado en la disminucion del monto especificado en razon al 3% del monto inicial.



---

### **5.3.4 Plan de control de calidad**

La calidad del producto se asegurara a travez de reiteradas validaciones de las funcionalidades o documentos que generaran una linea base, dando un punto seguro en el cual los elementos de la configuracion del software son correctos y completos. Una linea base es un punto de referencia en el desarrollo del software que queda marcado por el envío de uno o más ECS y su aprobación. Este proceso de validacion consiste en una iteracion del desarrollo de las actividades necesarias finalizando con una linea base, esto asegura que el proyecto en desarrollo sera completo y correcto.

### **5.3.5 Plan de informe**

Se utilizara la herramienta Pivotal Tracker para informar al cliente de los requerimientos obtenidos y el desarrollo de los mismos a traves de la pila de productos especificada en el mismo. Cada cambio realizado y documentos presentados al cliente se reflejaron en la wiki del repositorio git del proyecto. Las fechas de entrega pactadas seran especificadas en los documentos realizados de la gestion del proyecto. El presupuesto se realizara en base a la cantidad de horas invertidas en cada actividad que requiera el proyecto, estas se discriminan por actividad y horas invertidas en cada una.

### **5.3.6 Plan de recolección de métricas**

N/A

## **5.4 Plan de administración de riesgos**

N/A

## **5.5 Plan de liberación de proyecto**

Se procedera a realizar la instalacion del producto en un host a determinar por el cliente.

# **6 Planes de procesos técnicos**

## **6.1 Modelo de proceso**

Se utilizara como metodologia de desarrollo SCRUM. SCRUM, define un conjunto de practicas y roles que pueden tomarse como punto de partida para definir el proceso de desarrollo que se ejecutara durate el proyecto. Esta metodologia tiene un enfoque iterativo e incremental del desarrollo del software, el objetivo es maximizar la productividad de un equipo de desarrollo. La metodologia se basa en producir resultados en periodos muy breves de tiempo. Estos periodos cortos de tiempo se los denomina Sprints, durante el cual se hace un incremento de funcionalidades; los



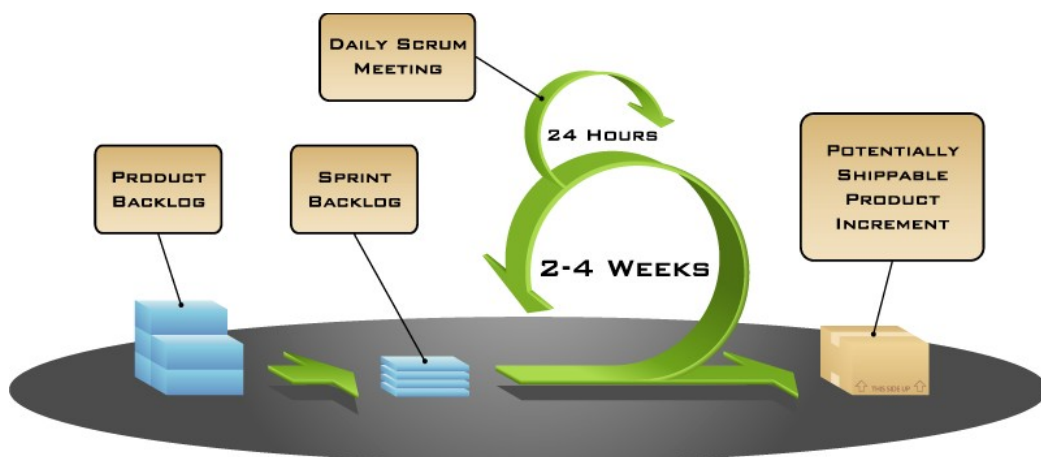
Sprints son el núcleo de la metodología SCRUM, que divide el desarrollo de un proyecto en un conjunto de pequeñas “carreras”. El contenido de los Sprints (Sprint Backlog) se planifica asumiendo que los objetivos no van a cambiar durante el mismo, así logrando atenuar el riesgo. Los resultados parciales que mencionamos previamente, son seleccionados por el cliente, de todas las funcionalidades a desarrollar que tiene el sistema. (Product Backlog).

La metodología consta de un conjunto de componentes que definen el desarrollo del proyecto, estas son:

-Product Backlog: es la lista que contiene todas las funcionalidades deseadas en el sistema. Estas funcionalidades están ordenadas dentro de la lista por una prioridad (especificada por el cliente).

-Sprint Backlog: contiene la lista de todas las funcionalidades que el equipo se comprometió a desarrollar durante un sprint determinado.

User Story: descripción de una funcionalidad concreta escrita usualmente desde la perspectiva del usuario.



COPYRIGHT © 2005, MOUNTAIN GOAT SOFTWARE

## 6.2 Métodos, herramientas y técnicas

Se utilizará el lenguaje PHP junto con el framework Symfony2 junto con la metodología ágil Scrum.

## 6.3 Plan de infraestructura

Se requiere un host con un servidor web instalado, además de una conexión estable a internet.

## 6.4 Plan de aceptación del producto





---

El cliente podrá evaluar el sistema durante un periodo de 7 días para asegurar que se cumplan los requerimientos especificados. En caso de que exista alguna funcionalidad mal interpretada, se procederá a hacer una corrección correspondiente. Y en el caso de que estuviera mal expresada se realizará un presupuesto para el nuevo requerimiento especificado.

## **7 Plan de procesos de apoyo**

### **7.1 Plan de administración de configuración**

Gestión de Configuración es el proceso de identificar y definir los elementos en el sistema, controlando el cambio de estos elementos a lo largo de su ciclo de vida, registrando y reportando el estado de los elementos y las solicitudes de cambio, y verificando que los elementos estén completos y que sean los correctos. Cada vez que se aprueba una funcionalidad o un documento se genera una línea base. Una línea base es un punto de referencia en el desarrollo del software que queda marcado por el envío de uno o más ECS y su aprobación.

### **7.2 Plan de pruebas**

En caso de que el cliente quiera que el equipo de desarrollo haga el proceso de testing, se procederá a ejecutar casos de prueba aprobados previamente por el cliente; en caso de que el módulo cumpla con las pruebas especificadas quedará como aprobado y será retirado del sprint backlog. En caso contrario, el testing de las funcionalidades quedará por cuenta del cliente, comprometiéndose a entregar un informe de los test realizados a cada funcionalidad dejando en claro que funcionalidades se aprobaron, cuáles no, y por qué.

### **7.3 Plan de documentación**

Se entregará los siguientes documentos: SRS, Entrevistas realizadas, diagrama entidad-relación, pila de producto, manual de usuario, PGP

### **7.4 Plan de aseguramiento de calidad**

N/A

### **7.5 Plan de revisiones y auditorías**

N/A

### **7.6 Plan de resolución de problemas**

N/A

### **7.7 Plan de administración de terceros**

N/A



---

## **7.8 Plan de mejoras en el proceso**

N/A

## **8 Planes adicionales**

Se realizara un backup diario de todoas las operaciones realizadas.

El sistema se pondra en funcionamiento en el hardware del cliente sin costo adicional.