**LOGOTIPO**

El plan de proyecto del software engloba la información relativa a la gestión del proyecto. Es un proceso que se lleva a cabo una vez finalizadas las tareas de planificación.

Los objetivos de un buen plan de proyecto deben ser los siguientes:

* Comunicar el ámbito y recursos al personal de desarrollo y al cliente.
* **Definir los riesgos** y sugerir técnicas de control del riesgo.
* **Definir los costes** y planificación temporal para la revisión de la gestión.
* Proporcionar un enfoque general del desarrollo del software para todo el personal relacionado con el proyecto.
* Describir cómo se garantizará la **calidad** y se gestionarán los cambios

**Plan de Administración del Proyecto**

**APLICACIÓN RUN FEVER**

**Fecha:**

**Contenido**

[1 Descripción del Proyecto 3](#_Toc263075708)

[1.1 Objetivos del Proyecto 3](#_Toc263075709)

[1.2 Alcance del proyecto. 3](#_Toc263075710)

[1.3 Entregables 3](#_Toc263075711)

[2 Planeación del Proyecto 3](#_Toc263075712)

[2.1 Etapas y Procesos del proyecto. 3](#_Toc263075713)

[2.2 Identificación de Hitos 4](#_Toc263075714)

[2.3 Presupuesto del proyecto. 4](#_Toc263075715)

[2.4 Estándares de calidad 4](#_Toc263075716)

[2.5 Personal Requerido 5](#_Toc263075717)

[2.6 Organigrama del Proyecto 6](#_Toc263075718)

[2.7 Plan de Comunicación del proyecto 7](#_Toc263075719)

[2.8 Plan de Capacitación 8](#_Toc263075720)

[3 Administración del Proyecto 9](#_Toc263075721)

[3.1 Administración de Riesgos 9](#_Toc263075722)

[3.2 Administración de las adquisiciones del proyecto. 9](#_Toc263075723)

[3.3 Mecanismos de Monitoreo y Control 9](#_Toc263075724)

[3.4 Criterios de Replaneación 10](#_Toc263075725)

[4 Plan Tecnológico 10](#_Toc263075726)

[4.1 Métodos, Herramientas y Técnicas 10](#_Toc263075727)

[4.2 Requerimientos de Hardware y Software 10](#_Toc263075728)

[4.2.1 Requerimientos de Software 11](#_Toc263075729)

[4.2.2 Requerimientos de Hardware 11](#_Toc263075730)

[5 Firmas de aprobación 11](#_Toc263075731)

# Descripción del Proyecto

En nuestros días contamos una gran cantidad de herramientas que nos pueden ayudar a realizar sistemas que puedan interactuar con cualquier tecnología, y nos pueden facilitar la realización de ciertas aplicaciones que nos son útiles para realizar ciertas actividades dentro de una empresa.

Se usara la plataforma en java para poder realizar la aplicación, complementándola con un sistema de bases de datos MySQL, la aplicación constara en realizar un programa de fácil manejo e interacción para los usuarios de manera gráfica, a este programa se le realizara una captura de información obtenida de la documentación de la red de la Universidad Tecnológica SLRC, con posibilidades de actualización de la misma , en caso que se haya realizado alguna modificación y así se pueda tener un mejor control.

Se podrán realizar consultas de acuerdo a las etiquetas que se encuentran en cada una de los elementos que conforman la red, se introducirá el código y así se obtendrá la información completa de ese elemento y cambios que se hayan generado en el mismo, contara con los planos completos de la red facilitando así la búsqueda de información de la red ahorrando tiempo y recursos humanos.

Al final del proyecto se generara un manual de usuario y se llevara a cabo una capacitación para el administrador de la red.

## Objetivos del Proyecto

* Diseñar un sistema que permita el acceso a la estructura de la red.
* Facilitar la identificación de problemas en la red
* Ubicación rápida del cableado de la organización.
* Mayor comodidad y seguridad para los administradores de la red

## 

## Alcance del proyecto.

Es un sistema basado en tecnología web que ayudara a administrar la documentación de la red, llevando un control de la estructura de la red de la Universidad Tecnológica SLRC, este permitirá identificar la ubicación de los nodos, donde se localiza el cableado y todo el recorrido por el cual se encuentran ubicados en las instalaciones, el sistema utilizara un medio de autentificación de usuario y el diseño de las interfaces serán sencillas y amigables con el usuario para facilitar su uso.

Se contara con una buena arquitectura de base de datos que facilitara el acceso a la información de una manera eficaz y eficiente, esta aplicación estará montada a un servidor web el cual facilitara al administrador de la red el acceso desde cualquier punto dentro de la universidad.

Al final se entregara un manual de usuario en el cual se especificaran las herramientas y funciones de la aplicación, facilitando así su uso, se llevara a cabo una capacitación para el administrador de la red.

## Entregables

## 1.3.1 Criterios de aceptación del producto.

Los puntos que se tomaran para poder considerar finalizado el proyecto y que es aceptado el producto son:

* Entregar la aplicación terminada con los requisitos que el cliente específico y la información capturada.
* Plataforma montada al servidor web.
* Manual de usuario.
* Capacitación al personal.
* Documento de aceptación del producto firmada por el cliente para la liberación del proyecto.

**1.3.2 Entregables del proyecto.**

* Documentación de requerimientos
* Diseño del SW
* Documentación del código fuente.
* Integración de la aplicación en el servidor.
* Pruebas por módulos.
* Pruebas de integración.
* Entrega de manuales
* Entrega de la aplicación.

**1.3.3 Exclusiones del proyecto.**

Este proyecto solo se concreta en la realización de los parámetros que el cliente especificó (requerimientos). El proyecto no incluye realizar la memoria técnica de la red, las jerarquías y permisos de los usuarios de la aplicación serán provistos por el cliente. Por lo tanto la definición de los mismos no está dentro del alcance del proyecto.

**1.3.4 Restricciones del proyecto.**

La restricción más importante de este proyecto es la fecha límite para entregar el proyecto el mes de agosto.

**1.3.5 Supuestos del proyecto.**

Para este proyecto, la memoria técnica (registro del cableado) deberá estar documentada para poder registrarla en la base de datos.

# Planeación del Proyecto

|  |  |
| --- | --- |
| **Calendario del proyecto** | |
| **Fecha de Inicio**: | 23/06/10 |
| **Fecha de Término**: | 07/09/10 |

## Fases del proyecto.

| **Nombre de la Fase** | **Fecha de Inicio** | **Fecha de Termino** | **Criterio de Fin de Fase** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Análisis de requerimientos del software** | 23/06/10 | 29/06/10 | Requerimientos documentados |
| **Diseño del Software** | 30/06/10 | 04/08/10 | Diseño del SW realizado |
| **Codificación** | 04/08/10 | 10/08/10 | Código de la aplicación terminada |
| **Implementación** | 10/08/10 | 18/08/10 | Aplicación integrada al servidor web |
| **Pruebas y manuales** | 18/08/10 | 26/08/10 | Documentación de pruebas y manuales |
| **Cierre** | 26/08/10 | 07/09/10 | Entrega de la aplicación funcionando |

Tabla 2.1 Fases

## Identificación de Hitos

Los Hitos identificados para el proyecto “Run fever (aplicación en Unity)” se encuentran definidos en la siguiente tabla:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Identificador del Hitos** | **Fase(s)** | **Fecha Planeada** |
| FIN DE ETAPA DE ANALISIS | Análisis de requerimientos del SW | 08/06/17 |
| Diseño del SW realizado | Diseño del SW | 08/06/17 |
| FIN DE LA ETAPA DE PROGRAMACION | Toda la codificación | 19/07/17 |
| Base de datos del SW | Toda la base de datos | 19/07/17 |
| Aplicación integrada para su uso | Implementación | 24/07/17 |
| Documentación de pruebas y manuales | Pruebas y manuales | 14/08/17 |
| Entrega de la aplicación funcionando | Cierre | 15/08/17 |

Tabla 2.2 Identificación de Hitos

## Presupuesto del proyecto.

El presupuesto estimado para este proyecto es de $ tomando en cuenta la cantidad de recursos tanto materiales como humanos que requieren para la implementación de la tecnología.

## Estándares de calidad

Para poder asegurar la calidad del proyecto se utilizara la herramienta Check-List al finalizar cada uno de los paquetes de trabajo, garantizando así la realización de las actividades en las fechas establecidas en el plan.

## Personal Requerido

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rol** | **Nombre o grupo de personas** | **Responsabilidades** | **Habilidades requeridas** | **Correo electrónico** | **Teléfono** | **Fecha de inicio** | **Fecha de término** |
| Programador, Capturista |  | Desarrollo de una aplicación para la documentación de la red en Java y captura de información en una base de datos | Conocimiento en programación sobre plataforma Java, manejo de base de datos MySQL y CCNA | 66@gmail.com | 777-345 | 30/06/10 | 06/09/10 |
| Líder del proyecto |  | Administrar el proyecto | Conocimientos y experiencia en administración de proyectos en tecnologías de la información | 24@hotmail.com | 777-39 | 23/06/10 | 07/09/10 |
| Programador, Capturista |  | Desarrollo de una aplicación para la documentación de la red en Java y captura de información en una base de datos | Conocimiento en programación sobre plataforma Java y manejo de base de datos MySQL y en CCNA | r@hotmail.com | 777-396- |  | 06/09/10 |
| Programador,  Capturista |  | Desarrollo de una aplicación para la documentación de la red en Java y captura de información en una base de datos | Conocimiento en programación sobre plataforma Java y manejo de base de datos MySQL y en CCNA | vladimirsnchz@hotmail.com | 777-375-75-51 | 30/06/10 | 06/09/10 |
| Programador,  Capturista |  | Desarrollo de una aplicación para la documentación de la red en Java y captura de información en una base de datos | Conocimiento en programación sobre plataforma Java y manejo de base de datos MySQL y conocimiento en CCNA | dik-ska@hotmail.com | 777-391-32 |  | 06/09/10 |
| Programador,  Capturista |  | Desarrollo de una aplicación para la documentación de la red en Java y captura de información en una base de datos | Conocimiento en programación sobre plataforma Java y manejo de base de datos MySQL y conocimiento en CCNA | romeo\_47@hotmail.com | 777-387-91 |  | 06/09/10 |

Tabla 2.3 Plan de los recursos humanos

## Organigrama del Proyecto

## Plan de Comunicación del proyecto

| **Responsable** | **Audiencia** | **Frecuencia** | **Tipo de Información** | **Medio de comunicación** | **Evidencia** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Una vez por semana | Revisión de avance del proyecto | Reunión | Revisión del avance |
|  |  | Dos veces por semana | Asignar actividades | Reunión | Asignación de actividades |
|  |  | Una vez por semana | Asignar actividades | Reunión | Asignación de actividades |
|  |  | Una vez por semana | Revisión y entrega de paquetes de trabajo | Reunión | Entregables autorizados |
|  |  | Una vez por semana | Revisión y entrega de paquetes de trabajo | Reunión | Entregables autorizados |
|  |  | Una vez por semana | Revisión y entrega de paquetes de trabajo | Reunión | Entregables autorizados |
|  |  | Una vez por semana | Revisión y entrega de paquetes de trabajo | Reunión | Entregables autorizados |
|  |  | Dos veces por semana | Revisión de entregables | Reunión | Entregables autorizados |
|  |  | Una vez por semana | Entrega del proyecto | Reunión | Firma de aceptación del proyecto |

Tabla 2.4 Plan de las comunicaciones en el proyecto.

# Administración del Proyecto

## Administración de Riesgos

**Riesgo 1:**

Cambios al sistema operativo del servidor o cambios de configuración al servidor.

**Plan de Respuesta**:

Realizar pruebas de la aplicación sobre el servidor (aun cuando a este se le hayan realizado cambios). En caso de no ser exitosas, se contara con un PC con los requisitos básicos que nos permitirá simular las características y configuraciones del servidor original, y sobre este servidor se validara el funcionamiento de la aplicación.

**Riesgo 2:**

Indisponibilidad de acceso al servidor para montar la aplicación.

**Plan de Respuesta**:

Mediante una calendarización, solicitaremos al administrador del servidor que fije fechas en las cuales se nos permita tener el acceso y control del servidor para realizar las pruebas necesarias con la aplicación.

**Riesgo 3:**

No se nos proporcione la información a tiempo para subirla a la aplicación.

**Plan de Respuesta** 1:

Solicitar semanalmente los avances de la documentación recopilada por el equipo de trabajo responsable de esta tarea, a fin de subir la información a la aplicación y tener suficiente tiempo para realizar las pruebas necesarias.

**Plan de Respuesta 2:**

Hacer uso de la información recopilada hasta el momento para poder realizar la entrega de la aplicación al cliente en la fecha acordada.

## Administración de las adquisiciones del proyecto.

Este proyecto no requiere de la adquisición de recursos

## Mecanismos de Monitoreo y Control

* Mediante el uso de la herramienta Outlook, se delegaran las tareas a los integrantes del equipo del proyecto, de acuerdo a la planeación realizada en la herramienta Project.

Las tareas o tarea se le asignaran a cada integrante del equipo. Por medio del mismo Outlook y las facilidades que esta herramienta contiene, cada integrante al final de la tarea o tareas, le proporcionara al líder del proyecto un feedback del avance del proyecto y un reporte en donde detallara los puntos finos de la o las tareas.

Igualmente de ser necesario podrá anexar los resultados obtenidos de las tareas delegadas. De esta forma se llevara un control de las tareas y el avance de las mismas, permitiendo optimizar los recursos del proyecto.

* Una vez que cada elemento del equipo del trabajo del proyecto reporte como finalizada una tarea, deberá hacer la entrega del entregable de dicha tarea y mencionar a que fase del proyecto pertenece, junto con un reporte en donde indique los resultados de la tarea, los recursos totales consumidos para completar dicha tarea y en caso de haberlos también incluir los contratiempos que encontró para finalizar la tarea.

De esta forma se podrán monitorear al final de cada fase un resumen de todo lo que se necesitó en para completar la misma. El monitoreo en paralelo de las fases se realizara indirectamente mediante lo mencionado en el punto 1.

* Gracias al uso de la aplicación Outlook y mediante el feedback que genere cada integrante del proyecto al reportar sus avances en cada tarea delegada así como los contratiempos que encuentre durante el desarrollo de su tarea le permitirá al líder del proyecto y al o los integrantes a los cuales se les delego la tarea atacar los mismos.

De esta manera se estarían solucionando reactivamente todos aquellos riesgos y particularidades no planeadas que pudieran surgir durante la realización de las tareas. Permitiendo continuar con la ejecución del plan del proyecto de manera controlada.

## Criterios de Replaneación

Por solicitud del cliente. Los criterios que se tomarán en cuenta para realizar cualquier re planeación del proyecto Aplicación para la documentación de la red de UTSLRC se listan a continuación:

* Cualquier Cambio significante en el alcance o funcionalidad del proyecto.
* La detección de una variación entre las metas planeadas del proyecto y las metas actuales.
* Retraso en las actividades del proyecto por más de 2 semanas.
* La presentación de cualquiera de los riesgos identificados en el proyecto.

# Plan Tecnológico

## Métodos, Herramientas y Técnicas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actividad** | **Método** | **Lenguaje** | **Técnica** | **Herramienta** |
| Análisis | Estándar UML | NA | NA | Rational Rose |
| Programación | NA | C# | Programación basada en objetos | Visual Studio |
| Base de Datos | Modelo Relacional | SQL | Entidad Relación | MySql Server |
| Arquitectura del Sistema | Modelo 3 Capas | NA | Modelado del Negocio | NA |
| Fases del Proyecto | RUP | NA | Proceso Unificado Racional | NA |

Tabla 4.1 Métodos, Herramientas y Técnicas

## Requerimientos de Hardware y Software

### Requerimientos de Software

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Recurso /Versión** | **Características** | **No. de Licencias** | **Fecha Requerida** | **Duración** |
| Unity | 4.3.0 | Software Libre | 08/06/2017 | 3 semanas |
| My SqlServer | 6.3 | Software Libre | 29/06/2017 | 3 semana |
| Microsoft Office | 2013 | 6 | 11/05/2017 | 3 meses |

Tabla 4.2 Requerimientos de Software

### Requerimientos de Hardware

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Recurso /Versión** | **Características** | **No. de Productos** | **Fecha Requerida** | **Duración** |
| SERVIDOR | Xeon W3520, 4 GB RAM, HDD 500GB | 1 | 01/06/2017 | 3 meses |
| Laptop | Lector tarjeta de video  Quemador dvd dl  3 usb  Vga  WifI 902.11 B/G/N  Web cam  Bluetooth  Intel i5  Windos 7  8GB de Ram  120 GB de disco duro solido | 1 | 01/05/2017 | 3 meses |
| Laptop | Lector tarjeta de video  Quemador dvd dl  3 usb  Vga  WifI 902.11 B/G/N  Web cam  Bluetooth  AMD A6  Windos 7  4GB de Ram  500 GB de disco duro | 1 | 01/05/2017 | 3 meses |
| Laptop | Lector tarjeta de video  Quemador dvd dl  3 usb  Vga  WifI 902.11 B/G/N  Web cam  Bluetooth  AMD A8  Windos 10  8GB de Ram  1 TB de disco duro | 2 | 01/05/2017 | 3 meses |
| Laptop | Lector tarjeta de video  Quemador dvd dl  3 usb  Vga  WifI 902.11 B/G/N  Web cam  Bluetooth  AMD A10  Windos 10 Home  8GB de Ram  1 TB de disco duro | 1 | 01/05/2017 | 3 meses |
| Celular smartphone | Android 4.4+ | 2 | 01/05/2017 | 3 meses |

Tabla 4.3 Requerimientos de Hardware

# Firmas de aprobación

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Líder de Proyecto | <Nombre del sponsor>  <Puesto de sponsor> | Nombre  Cliente |