

Lista de Actividades

Planificación y Gestión de Proyectos Informáticos

<https://github.com/pabsanper/ACME-Cycling.git>



GRUPO 3.8

Alberto Benitez Morales

David Sabugueiro Troya

Pablo Santos Pérez

Francisco Javier Vázquez Monge

Álvaro Paradas Borrego

CLIENTE: José González Enríquez

FECHA: 22/10/2022

Control de cambios

Versión	Fecha	Tipo	Responsables	Descripción	Motivación
1.0	22/10/22	Inicio	David	Creación del documento	Creación del documento.
1.1	23/10/22	Relleno	David	Adición y relleno de las tablas	Rellenar el documento.
1.2	26/10/22	Modificación	Pablo y David	Modificación de la tabla de actividades	Tras modificar el diccionario de la EDT es necesario modificar el documento



Tabla de contenidos

1. Lista de Actividades

4



1. Lista de Actividades

ID	Nombre Actividad	Descripción Actividad
1.1.1	Rellenar el acta	Recopilación de información sobre la reunión llevada a cabo.
1.1.2	Firmar el acta	Firma y cierre del acta de reunión
1.2.1	Definir supuestos	Especificar los supuestos sobre el proyecto
1.2.2	Definir restricciones	Especificar las restricciones sobre el proyecto
1.3.1	Identificar los interesados	Identificar y analizar a las personas que puedan estar interesadas en el proyecto.
2.1.1.1	Elaborar el plan de proyecto	Elaborar el documento con los datos de los otros documentos realizados
2.1.1.2	Unificar todos los documentos para crear el Plan de Dirección del Proyecto	Reunir los documentos necesarios una vez se hayan realizado para completar el Plan de Proyecto
2.1.2.1	Elaborar el plan de gestión de cambios	Reunir prácticas y procesos que ayudan al equipo a enfrentar las transformaciones que puedan ocurrir en la empresa
2.1.3.1	Elaborar el plan de gestión de la configuración	Reunir los elementos que son configurables, los que requieren un control formal de cambios, y el proceso para controlar los cambios a estos elementos.
2.2.1.1	Planificar las comunicaciones	Realizar el plan de gestión de comunicaciones que recoge cómo se llevarán éstas a cabo.
2.2.1.2	Realizar tabla de comunicaciones	Se recoge cómo se harán dichas comunicaciones
2.3.1.1	Elaborar el plan de gestión del alcance	Creación de una estructura del proyecto mediante la documentación de los recursos necesarios para alcanzar los

		objetivos del mismo
2.3.2.1.1	Elaborar el plan de gestión de requisitos	Definición de cómo se presentan y priorizan los requisitos
2.3.2.2.1	Realizar la tabla de requisitos	Recopilación de información a partir del cliente para recoger los requisitos e identificar qué requisitos son más importantes.
2.3.2.3.1	Realizar la matriz de trazabilidad de los requisitos	Realización de una tabla donde se observen las relaciones entre los distintos requisitos.
2.3.3.1.1	Definición y elaboración del alcance	Descripción de los objetivos del proyecto, así como los hitos, entregables, asunciones y exclusiones detalladamente.
2.3.3.2.1	Realización del diagrama EDT	Realización de diagrama en el que se divide el trabajo en partes más pequeñas y fáciles de manejar
2.3.3.3.1	Realización del diccionario EDT	Se detallan los paquetes de trabajo obtenidos de la EDT.
2.4.1.1	Elaborar el plan de gestión del cronograma	Definir cómo se identifican las actividades los recursos, esfuerzos y herramientas utilizadas
2.4.2.1.1	Elicitación de actividades	Se detalla cada actividad de cada paquete de trabajo
2.4.2.2.1	Determinar la secuenciación de actividades	Se ordenan las actividades teniendo en cuenta las dependencias entre ellas.
2.4.2.3.1	Estimación de tiempo de las actividades	Se estima la duración de cada actividad.
2.4.3.1.1	Definición de hitos	Se detallan los diferentes hitos encontrados a lo largo del proyecto

2.4.3.2.1	Realizar el cronograma	Creación del cronograma que recoge las actividades con sus duraciones y más información como fechas de inicio y de fin
2.5.1.1	Realizar el plan de gestión de los costes	Definir la forma en que se planificarán, estructurarán y controlarán los costos del proyecto.
2.5.2.1	Estimación de costes	Estimación de los diferentes costes de las actividades dentro del proyecto
2.5.3.1	Calcular presupuesto	Cálculo anticipado de los costes totales
2.5.4.1	Definición de la unidad temporal	Proceso de planeación, organización, control y dirección de los esfuerzos
2.5.4.2	Realización de coste total y acumulado de la unidad temporal	Cálculo de costes basado en la unidad temporal
2.6.1.1	Elaboración de plan de gestión de la calidad	Definición de los estándares a seguir para garantizar la calidad del proyecto
2.6.1.2	Realización de plan de mejora	Creación de un documento para futuras mejoras
2.7.1.1	Definición de la estructura y la gestión de riesgos	Definir cómo medir el riesgo de las actividades y establecer así las medidas que debemos adoptar para reducir los daños que se puedan producir.
2.7.2.1	Identificar y definir los riesgos	Se identificarán aquellos riesgos que puedan afectar al proyecto durante su planificación y desarrollo
2.8.1.1	Elaborar el plan de gestión de los recursos	Identificar qué recursos son útiles para concretar el proyecto y gestionarlos
2.8.1.2	Elaborar Matriz de Asignación de	Relacionar actividades con

	Responsabilidades	recursos y asignarlas
2.8.1.3	Elaborar Estructura de Desglose de Recursos	Clasificar jerárquicamente los recursos por categoría y tipo
2.9.1.1	Elaborar el plan de gestión de las adquisiciones	Identificar productos, servicios o resultados que se necesitan obtener fuera del equipo del proyecto
3.1.1.1	Registro de clientes, se debe implementar un formulario y un sistema para dar de alta nuevos clientes	Implementar un formulario y un sistema para dar de alta nuevos clientes
3.1.1.2	El registro permanente de datos personales del comprador será opcional.	El registro permanente no será obligatorio
3.1.2.1	Los productos agotados están claramente marcados.	El cliente debe saber si un producto está agotado
3.1.2.2	Cada ítem vendido en la tienda dispondrá de sólo una imagen.	Una imagen por artículo
3.1.2.3	La tienda se estructurará por secciones, departamentos o fabricantes, según corresponda por el tipo de artículo.	Cada artículo dispondrá de secciones para clasificar cada artículo
3.1.2.4	En el catálogo podremos navegar por los diferentes productos organizados, si procede, por secciones, departamentos o fabricantes.	El cliente debe poder navegar por las distintas secciones para encontrar artículos
3.1.2.5	En el catálogo podremos enviar productos a la cesta de la compra, indicando la cantidad.	El cliente debe poder añadir artículos a la cesta y visualizarla
3.1.2.6	Desde el catálogo podremos revisar el estado de la cesta.	El cliente puede ver el estado de la cesta mientras visualiza los artículos

3.1.2.7	Se debe mostrar un catálogo de productos detallado.	Se deben poder visualizar todos los artículos, así como sus características
3.1.3.1	Se deberá poder buscar en el catálogo de productos por el nombre o título del producto, así como por departamento, sección o fabricante.	Los artículos se pueden filtrar por nombre, departamento, sección y fabricante
3.1.3.2	La búsqueda estará disponible en la página de inicio de la tienda.	Se puede acceder a la búsqueda desde el inicio
3.1.3.3	Buscador de productos, de debe implementar un buscador en la barra superior de la barra de menú que pueda buscar por nombre de producto o id	Debe haber una barra de búsqueda para hacer cualquier tipo de búsqueda o filtrado de artículos
3.2.1.1	La cesta de la compra siempre estará visible.	La cesta de la compra debe estar disponible para su acceso desde cualquier vista
3.2.1.2	La cesta de la compra dispondrá de un mecanismo simple para que el usuario pueda ampliar o reducir el número de unidades de los productos del pedido.	El cliente deberá poder elegir la cantidad exacta a comprar del artículo en cuestión
3.2.1.3	Las compras rápidas se realizan con no más de tres pasos, sin que el cliente se registre.	El cliente podrá realizar compras sin necesidad de registrarse
3.2.1.4	Desde la cesta de la compra podremos finalizar la compra	El cliente deberá poder finalizar su compra desde la vista de su cesta
3.2.1.5	En el proceso de compra se registran los datos del cliente, los datos de envío y la forma de pago.	Para completar la compra deberá registrar sus datos personales
3.2.1.6	Al finalizar el proceso de compra el cliente recibe un correo con los datos del producto comprado, el importe y la dirección de entrega.	El cliente recibirá un recibo de la compra por correo
3.2.1.7	Se debe implementar la funcionalidad de un carrito de la compra en un desplegable tipo	El carrito de la compra debe estar disponible

	compra.	
3.2.1.8	Se deben de definir y mostrar al usuario las distintas formas de entrega que tiene su compra y el precio añadido que esa entrega conlleva.	El cliente deberá elegir entre los distintos tipos de entrega ofrecidos
3.2.1.9	El cliente deberá ver en la pantalla de pago los distintos sistemas de pago de los que la aplicación dispone y elegir por el cual quiere realizar el pago.	El cliente deberá elegir entre los distintos tipos de pago ofrecidos
3.2.2.1	Ficha de producto para el cliente, se deben de mostrar detalles de interés para el cliente sobre el producto.	El cliente podrá ver los detalles de cada producto
3.2.2.2	Atención al cliente, se deberá de tener un apartado de preguntas frecuentes, así como indicar la dirección de correo para solución de problemas no encontrados en las FQS	El cliente podrá consultar sus dudas
3.2.3.1	Ficha de producto de administrador. Se deben de mostrar detalles de interés para el administrador sobre el producto.	El administrador podrá ver los detalles de cada producto
3.2.3.2	Gestión de clientes, el administrador debe de tener un sistema de CAU	El administrador deberá disponer de acceso a un sistema de gestión de clientes
3.2.3.3	Gestión de ventas (pedidos), el administrador tiene que tener un control de las ventas que se realizan, así como un control del estado de los productos, (en proceso, en tránsito, enviado, recibido).	El administrador deberá poder ver toda la información sobre las ventas y el estado de los productos
3.3.1.1	El cliente tiene acceso directo al seguimiento de su pedido, aunque sea un cliente anónimo.	El cliente deberá poder ver el estado de su pedido
3.3.1.2	Seguimiento de pedidos, el cliente	El cliente podrá ver su historial de

	tiene que tener un control de las compras que realiza, así como un control del estado de los productos, (en proceso, en tránsito, enviado, recibido).	compras y el estado de la misma
3.3.2.1	Se debe informar al usuario sobre la política de entrega gratuita al solicitar envío a domicilio.	El cliente deberá tener disponible información sobre las políticas de entrega
3.3.2.2	Términos del servicio (términos de uso), deberá de crear ventanas emergentes para que el cliente acepte los términos de servicio cuando se registre.	El cliente tendrá que aceptar los términos de servicio para registrarse
3.3.2.3	Aviso de privacidad, se deberá de crear ventanas emergentes para que el cliente acepte los términos de privacidad cuando se registre.	El cliente tendrá que aceptar los términos de privacidad para registrarse
3.3.2.4	Procedimiento de devolución (política de devolución), el cliente tiene que tener la opción de leer política de devolución.	El cliente tendrá disponible información sobre las políticas de devoluciones
3.3.3.1	La marca corporativa de la empresa cliente debe reflejarse en el sitio web.	La marca deberá ser visible en todo el sitio web
3.3.3.2	Escaparate (página de inicio), se debe de mostrar en la página de inicio ofertas y datos de interés para el público	El cliente podrá observar datos de interés y ofertas en la página de inicio
3.3.3.3	Se deben de mostrar en la página principal, al final de la página, los datos de la empresa, como los datos de contacto	Deberán poder visualizarse los datos de contacto de la empresa en la página principal
3.3.4.1	Las versiones del producto para pruebas estarán disponibles en algún PaaS.	Las versiones del producto deben ser accesibles
3.3.4.2	El producto final debe entregarse como un contenedor de aplicaciones con las instrucciones de instalación y puesta en producción.	El producto final debe ser entregado con sus debidas instrucciones

4.1.1.1	Definición del estado actual del proyecto	Informe que recoge el estado del proyecto, tareas, objetivos y riesgos detectados junto a acciones para corregirlos
4.1.2.1	Elaborar el registro de decisiones	Informe que detalla cada decisión tomada en todo momento así como los motivos de cada una
4.1.3.1	Elaborar el Product Backlog	Informe que detalla todas las tareas que se pretenden hacer durante el desarrollo del proyecto
4.1.4.1	Elaborar el Sprint Planning de la Iteración 1	Informe en el que se planifica qué tareas del product backlog se van a realizar en el Sprint 1
4.1.4.2	Elaborar el Sprint Planning de la Iteración 2	Informe en el que se planifica qué tareas del product backlog se van a realizar en el Sprint 2
4.1.4.3	Elaborar el Sprint Planning de la Iteración 3	Informe en el que se planifica qué tareas del product backlog se van a realizar en el Sprint 3
4.1.5.1	Elaborar la retrospectiva de la Iteración 1	Informe en el que se analizan qué aspectos del Sprint 1 han funcionado correctamente y se proponen mejoras para corregir los no han ido como lo esperado
4.1.5.2	Elaborar la retrospectiva de la Iteración 2	Informe en el que se analizan qué aspectos del Sprint 2 han funcionado correctamente y se proponen mejoras para corregir los no han ido como lo esperado
4.1.5.3	Elaborar la retrospectiva de la Iteración 3	Informe en el que se analizan qué aspectos del Sprint 3 han funcionado correctamente y se proponen mejoras para corregir los no han ido como lo esperado
4.1.6.1	Elaborar control de calidad de la Iteración 1	Informe en el que se supervisan los resultados específicos del Sprint 1, para determinar si cumplen con las normas de calidad e identificar los modos de eliminar las causas de resultados

		insatisfactorios.
4.1.6.2	Elaborar control de calidad de la Iteración 2	Informe en el que se supervisan los resultados específicos del Sprint 2, para determinar si cumplen con las normas de calidad e identificar los modos de eliminar las causas de resultados insatisfactorios.
4.1.6.3	Elaborar control de calidad de la Iteración 3	Informe en el que se supervisan los resultados específicos del Sprint 3, para determinar si cumplen con las normas de calidad e identificar los modos de eliminar las causas de resultados insatisfactorios.
4.1.7.1	Elaborar informe de desempeño de la Iteración 1	Informe en el que se recogen observaciones y mediciones en bruto que se van identificando en cada una de las actividades ejecutadas para llevar a cabo el Sprint 1
4.1.7.2	Elaborar informe de desempeño de la Iteración 2	Informe en el que se recogen observaciones y mediciones en bruto que se van identificando en cada una de las actividades ejecutadas para llevar a cabo el Sprint 2
4.1.7.3	Elaborar informe de desempeño de la Iteración 3	Informe en el que se recogen observaciones y mediciones en bruto que se van identificando en cada una de las actividades ejecutadas para llevar a cabo el Sprint 3
4.2.1	Informe del seguimiento de todos los seguimientos	Informe en el que se recoge la situación en la que se encuentra el proyecto, reflejando el estado de las tareas planificadas, los objetivos alcanzados, los riesgos y problemas detectados junto con las acciones encaminadas a corregirlos y los objetivos que se

		prevén
4.3.1	Detección de defectos	Detectar los defectos del proyecto
4.3.2	Corrección de defectos	Corregir defectos del proyecto
5.1.1	Elaboración de las lecciones aprendidas	Recopilar el conocimiento adquirido en base a las experiencias que se dan durante la realización del proyecto
5.2.1	Elaborar informe técnico	Contiene información relativa a todo el proyecto realizado
5.2.2	Presentar el proyecto	Presentar la información recopilada del informe



