PROPUESTA DE PROYECTO

EasySoft

Juan Sebastián Montaño Molina

Santiago Alejandro Pérez Solarte

Eduardo Prado Cañar

Paola Alexandra Pino Malez

Historial de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **FECHA** | **VERSIÓN** | **DESCRIPCIÓN** | **AUTOR** |
| 04/03/2017 | 1.0 | Documento propuesta de proyecto | Juan Sebastián Montaño  Santiago Alejandro Pérez  Eduardo Prado  Paola Alexandra Pino |
| 11/03/2017 | 1.1 | Documento propuesta del proyecto. | Juan Sebastián Montaño  Santiago Alejandro Pérez  Eduardo Prado  Paola Alexandra Pino |

índice

[1 Introducción 3](#__RefHeading___Toc138_1497135388)

[2 Propósito 3](#__RefHeading___Toc140_1497135388)

[3 Objetivos y Alcance 3](#__RefHeading___Toc142_1497135388)

[4 Suposiciones y Restricciones 4](#__RefHeading___Toc144_1497135388)

[5 Metodología de Desarrollo de Software 4](#__RefHeading___Toc146_1497135388)

[6 Entregables del Proyecto 4](#__RefHeading___Toc148_1497135388)

[6.1 Documento de requisitos recopilados 4](#__RefHeading___Toc150_1497135388)

[6.2 Prototipos de interfaces de usuario 5](#__RefHeading___Toc898_2685347509)

[6.3 Glosario 5](#__RefHeading___Toc900_2685347509)

[6.4 Gestión de Riesgos 5](#__RefHeading___Toc152_1497135388)

[7 Organización del Proyecto 9](#__RefHeading___Toc154_1497135388)

[8 Presupuesto 10](#__RefHeading___Toc156_1497135388)

[9 Cronograma de Actividades 10](#__RefHeading___Toc158_1497135388)

[10 Seguimiento y Control del Proyecto 11](#__RefHeading___Toc160_1497135388)

[11 Propuesta de Cobro por el trabajo 12](#__RefHeading___Toc162_1497135388)

[12 Bibliografía 12](#__RefHeading___Toc164_1497135388)

Índice de ilustraciones

[Imagen 1: Cronograma de actividades 11](#Imagen!0|sequence)

# Introducción

El presente documento describe la planeación, costes y ejecución del proyecto en cuestión. Siendo éste el desarrollo de una aplicación móvil con el objetivo de acercar la gastronomía payanesa[[1]](#footnote-2) a un amplio sector turístico, y al público en general, en la ciudad.

# Propósito

El propósito de éste documento es definir aspectos importantes al cliente del proyecto, para considerar la ejecución del mismo. Tales como sus objetivos, restricciones, riesgos, entregables, cronogramas, etc.

# Objetivos y Alcance

El objetivo principal del proyecto es generar un mayor reconocimiento de la población general, y por tanto del sector turístico, sobre la gastronomía payanesa. Teniendo en cuenta que, para lograr tal cometido, requieren objetivos específicos, como la recopilación de diálogos y saberes de la cultura y gastronomía payanesa, además de presentar éstos mismos de una forma innovadora y cautivadora con el fin de llamar la atención de un gran número de turistas y personas en la región.

Lo anterior teniendo en cuenta que, el proyecto estará acotado al entorno regional y gastronómico del Cauca, dada la naturaleza de nuestro cliente.Suposiciones y Restricciones

# Suposiciones y Restricciones

El proyecto, para su realización, cuenta con las siguientes suposiciones:

* Se tendrán asesorías regulares, entre 1 o 2 mensualmente, con el cliente, para discutir los avances y fines del proyecto.
* Se contarán con capacitaciones al equipo de trabajo acerca de temas relacionados con el proyecto, gestión de emprendimiento, Habilidades blandas, márketing, etc.

# Metodología de Desarrollo de Software

Dada la naturaleza del proyecto, se ha escogido la metodología de desarrollo de producto SCRUM, en conjunción con la metodología de desarrollo Software XP, las cuales consisten en una ligera producción de documentación con un enfoque en la rápida creación y entrega del producto, que a través de una continua revisión del cliente, conlleva la creación de un producto que de valor al satisfacer las necesidades clave suministrada por el usuario.

# Entregables del Proyecto

## Documento de requisitos recopilados

RF-01. Registrar Usuario. la aplicación deberá permitir que un usuario pueda registrarse si aún no se encuentra en la base de datos.

RF-02. Inicio Sesión. La aplicación deberá permitir que un usuario registrado, pueda iniciar sesión y acceda a todas las funcionalidades que tiene.

RF-03. Editar cuenta. La aplicación deberá permitir que un usuario registrado,pueda modificar aspectos de su cuenta, si lo requiere.

RF-04. Búsqueda por perfil gastronómico. La aplicación deberá permitir que un usuario registrado pueda realizar búsquedas según el perfil gastronómico (típica, picante, pastas, etc), para conocer información detallada de ello.

RF-05. Crear Restaurante. La aplicación deberá permitir que un administrador pueda registrar restaurantes nuevos.

RF-06. Editar Restaurante. La aplicación deberá permitir que un administrador pueda editar información de los restaurantes registrados.

RF-07. Ver Restaurante. La aplicación deberá permitir que un administrador pueda ver información de los restaurantes registrados.

RF-08. Consultar Restaurante. La aplicación deberá permitir que un administrador pueda consultar información de los restaurantes registrados.

RF-09. Búsqueda por restaurante. La aplicación deberá permitir que un usuario registrado pueda realizar búsquedas por medio de la información básica de un restaurante.

RF-09. Calificar Restaurantes. La aplicación deberá permitir que un usuario registrado pueda realizar una calificación de aquellos restaurantes que he visitado, la calificación será por estrellas y me permitirá dar un breve resumen de mi experiencia, además de permitir recomendar platos del restaurante.

RF-10. Desplegar restaurantes cercanos. La aplicación deberá permitir a los usuarios tener acceso a los restaurantes más cercanos a ellos, en base a su geolocalización[[2]](#footnote-3). Ante lo cual se mostrará, tanto un mapa con la ubicación de cada restaurante, como una lista de restaurantes cercanos y una distancia aproximada en a partir de dicha localización.

RF-11. Compartir Experiencias: La aplicación deberá permitir a los usuarios registrados, poder compartir su experiencia en algún restaurante afiliado a la aplicación, a través de fotos y/o comentarios.

RF-12. Calificar Experiencias. La aplicación deberá permitir a los usuarios registrados, obtener acceso a las experiencias de un restaurante determinado y poder calificarlo con un "Like" con el fin de que la aplicación encuentre esa experiencia más relevante a la hora de compartirla con más usuarios.

RF-13. Mostrar Experiencias. La aplicación deberá permitir a los usuarios registrados, acceder a las experiencias de otros usuarios; éstas estarán clasificadas para mostrar sólo aquellas que se consideren relevantes para el usuario, dependiendo de los gustos y restaurantes visitados.

## Prototipos de interfaces de usuario

(Anexos)

## Glosario

SCRUM: Metodología de desarrollo ágil.

## Gestión de Riesgos

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Riesgo** | | | | | |
| **#** | **Nombre** | **Impacto del proyecto** | **N** | **I** | **Plan de mitigación** |
| R-01 | Poco conocimiento y experiencia por parte del equipo de desarrollo de software en las herramientas a utilizar como Android Studio y .Net. | Puede ocasionar retrasos y disminuir la calidad en el proyecto de software, debido a que es necesario capacitarse con anterioridad. | Alto | Alto | Realizar capacitaciones en Android Studio y .Net |
| R-02 | Tiempo estimado del proyecto inadecuado. | Una mala estimación de tiempo puede ocasionar que no se termine el proyecto en el tiempo establecido (primer semestre 2017). | Medio | Alto | Realizar una buena organización en el equipo de desarrollo, además de establecer cronogramas y en ellos compromisos que deben de cumplirse a finalidad en algunas fechas establecidas. |
| R-03 | Estimación del presupuesto inadecuado | Debido al poco conocimiento que se tiene de ello, se puede realizar un presupuesto con un valor menor o mayor al indicado. | Medio | Medio | Pedir asesorías con el tutor del proyecto, para mirar si el presupuesto establecido es el adecuado. Además de establecer un plan de gestión de recursos que permita optimizar los mismos, evitando malgastar el capital que se tiene en la actualidad. |
| R-04 | Dificultad para comunicarse entre los integrantes del equipo de trabajo. | Puede ocasionar retrasos y disminuir la calidad del producto de software. | Medio | Alto | Llevar una buena organización en la empresa, teniendo en cuenta los valores establecidos en ella. |
| R-05 | Poca disponibilidad del personal encargado en el desarrollo del proyecto de software. | Debido a que los integrantes del equipo de desarrollo, tienen otras responsabilidades en diferentes materias, no cuentan con el suficiente tiempo para dedicarle al proyecto, lo que podría ocasionar retrasos en la entrega de tareas establecidas y en general en el proyecto final. | Alto | Alto | Organizar un horario de trabajo, que se le facilite a todos los miembros del proyecto, para poder trabajar en equipo. Además de establecer un cronograma con tareas para cada integrante que deben ser entregadas en fechas establecidas. |
| R-06 | Fallo de la comunicación entre el computador y el celular con sistema operativo Android. | No se puede instalar la aplicación de software desarrollada en el celular. | Bajo | Medio | Observar que el entorno de desarrollo y el celular Android se encuentre debidamente configurados para garantizar la buena comunicación entre ellos. |
| R-07 | Mala estimación del alcance del proyecto. | Puede ocasionar retrasos y disminuir la calidad del producto de software. | Medio | Alto | Realizar entrevistas a los interesados del proyecto, para mirar los compromisos a asumir.  Buscar fuentes donde se hayan trabajado proyectos similares que sirvan de guía. Además obtener en cuenta que el equipo debe de auto aprender. |
| R-08 | Fallo en el servidor. | No permite la comunicación entre los diferentes medios para transferir mensajes. | Medio | Alto | Se debe probar cierto tiempo la disponibilidad del servidor. |

# Organización del Proyecto

La estructura de nuestro proyecto está definida utilizando la metodología ágil SCRUM.

Definición de roles:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NOMBRE** | **ROL EMPRESA** | **ROL SCRUM** |
| Paola Alexandra Pino Malez | Líder | SCRUM Master |
| Santiago Alejandro Pérez Solarte | Secretario/Moderador | Team |
| Eduardo Prado Cañar | Interventor | Team |
| Juan Sebastián Montaño Molina | WebMaster | Team |

**SCRUM Master:** Persona encargada de liderar  el  equipo de trabajo, para que  se  pueda cumplir a finalidad  las reglas  y procesos de la metodología, que se van a desarrollar en el proyecto.  Además es el encargado de Gestionar la reducción de impedimentos del proyecto y trabaja con el **Product Owner**.

**Product Owner (PO):** Representante de los accionistas  y  clientes del  producto de software a desarrollar.  se encarga de la parte de negocio  y las traslada al equipo de trabajo (Team), formaliza las prestaciones en **historias** a incorporar en el **Product Backlog** y las prioriza de forma regular.

**Team:** Grupo de desarrollo de software, que cuenta  con  los conocimientos técnicos necesarios para la realización del proyecto, trabaja de manera conjunta llevando a cabo las historias de usuario que comprometen al inicio de cada sprint.

# Presupuesto

(Anexo)

# Cronograma de Actividades

En este calendario se darán a conocer las primeras tareas a desarrollar en el proyecto. Como se ha mencionado con anterioridad se va a utilizar SCRUM, una metodología iterativa e incremental, por lo cual el desarrollo se va realizando en paralelo con la documentación, artefactos y demás elementos.

Imagen 1: Cronograma de actividades

# Seguimiento y Control del Proyecto

Como garantía de cumplimiento se plantea un control y seguimiento escrito del proyecto (nombre) en sus diferentes fases y etapas. En cada lapso de tiempo que se encuentre la aplicación se pretende medir, recolectar y replantear medidas según los objetivo planteados con el fin de entregar un producto de alta calidad.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PROCESO DE SEGUIMIENTO Y CONTROL DEL PROCESO** | | |
| **PROCESO** | **DESCRIPCIÓN** | **SALIDA** |
| **Monitorear y controlar el trabajo del proyecto** | Se monitorea constantemente el trabajo realizado en cada una de los sprint, verificando que se esté cumpiendo con los objetivos. | Actualización del documento del proyecto. |
| **Realizar el control integrado de cambios** | Con el fin de aceptar cambios se realiza la verificación y comprobación de objetivos, modificando (de ser necesario) módulos o replanteando el plan de gestión. | Solicitudes de cambio aceptadas o rechazadas. Actualización del documento de plan de gestión incorporando los cambios aceptados. |
| **Controlar el alcance** | Controlar constantemente las fechas de entrega de los sprint del proyecto que serán cada 15 días. | Mediciones de desempeño del trabajo. Solicitudes de cambio. |
| **Controlar el cronograma** | Constante verificación del cronograma de entrega, con el fin de modificarlo (si es necesario) para cumplir con la totalidad del proyecto. | Controlar el desempeño del equipo de trabajo y la incorporación del cambio. Cronograma de actividades. |
| **Controlar la calidad** | Verificar constantemente cada una de las iteraciones entregadas para obtener el máximo desempeño de la aplicación. | Documento de control de calidad del proyecto. |

# Propuesta de Cobro por el trabajo

# Bibliografía

1. Gentilicio usado en la ciudad de Popayán. [↑](#footnote-ref-2)
2. Es la capacidad para obtener la ubicación geográfica real de un objeto, como un radar, un teléfono móvil o un ordenador conectado a Internet. [↑](#footnote-ref-3)