
Plan de Gestión de Proyecto


Proyecto: CouchInn, web para búsqueda y ofrecimiento de hospedajes a viajeros.

Revisión 1.1





Mayo de 2016

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
28/5/16	1.1	G3	 Aclaración: Leonardo (responsable de G3)

Documento validado por las partes en fecha: 28/5/16

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Aclaración: Emanuel (Cliente responsable)	Aclaración: Leonardo (responsable de G3)



1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

El propósito del proyecto es ofrecer un sitio web para facilitar el ofrecimiento de hospedajes a viajeros y también para facilitar la búsqueda de los mismos. El sistema podrá ser utilizado por cualquier persona con acceso a internet en cualquier parte del mundo, no tendrá restricción de edad.

Los objetivos del proyecto son desarrollar y proveer una plataforma sólida para que el sistema funcione correctamente en tiempo y forma.

Actualmente el sistema está funcionando sobre un blog que no da abasto con la cantidad de tráfico actual, se busca automatizar más el proceso además de proveer funcionalidades extras como filtros para buscar hospedajes específicos.

1.1.2 Supuestos y restricciones

Se trabajara con fecha límite de entrega siendo el 16/7/16.

El presupuesto será de \$32420 más adelante en el documento se explica de donde se obtiene este resultado y las razones del mismo.

1.1.3 Entregables del proyecto

Se realizaran tres entregas de demos del sistema, a continuación las fechas:

Demo 1 4/6/16

Demo 2 25/6/16

Demo 3 16/7/16

1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

El tiempo de desarrollo será de 276.5 horas y el presupuesto total será de \$32420.

2 Documentos referenciados

Referencia	Título	Fecha	Autor
Blog Original	couchinn.tumblr.com	18/03/16	CouchInn
LG	Logo		CouchInn
E1	Entrevista 1	18/03/16	G3
E2	Entrevista 2	01/04/16	G3
E3	Entrevista 3	04/04/16	G3
E4	Entrevista 4	15/04/16	G3
C1	Cuestionario 1	04/04/16	G3
SRS	SRS (Std. IEEE 830-1998)	13/4/16	G3



DER1	Modelo de Datos	24/04/16	G3
------	-----------------	----------	----

3 Definiciones y acrónimos

Demo: Programa informático de demostración que es una versión reducida en prestaciones de un programa para poder utilizarlo y evaluarlo antes de seguir con su desarrollo.

GitHub: Plataforma de desarrollo colaborativo para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git.

PivotalTracker: Plataforma para administración de historias de usuario.

PHP: es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML.

MySQL: Sistema de gestión de base de datos.

HTML: De las siglas en inglés "Hyper Text Markup Language", es un lenguaje que sirve para definir la estructura de una página web.

Hosting: Es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web.

Dominio: Es el nombre con el que se identifica la página en la internet.

4 Organización del proyecto

4.1 Interfaces externas

Al ser un grupo de desarrolladores chico y los clientes solo dos personas, va a ser fácil que todos mantengan contacto entre sí.

Además, mantenerse en contacto en todo momento va a ser una necesidad impuesta por el método de desarrollo que se va a utilizar, explicado más adelante en este documento.

4.2 Estructura interna

G3, el grupo desarrollador, está conformado por 3 personas que no tienen ninguna organización jerárquica específica. Las decisiones se toman por consenso. La comunicación entre los miembros del equipo es horizontal, por lo tanto utilizaremos una organización Descentralizada Democrática ya que lo descrito anteriormente se alinea con la definición de un grupo Descentralizado Democrático, que es la siguiente:

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. La comunicación entre los miembros del equipo es horizontal.

4.3 Roles y responsabilidades

Nadie tiene un rol específico asignado, todos colaboran para realizar tanto documentos como entrevistas además del código del sistema.



Como se va a utilizar la metodología ágil SCRUM, cada integrante del grupo ira rotando sus responsabilidades con los demás, semana a semana.

Las responsabilidades de esta metodología son:

- **Scrum Master:** Es el encargado de garantizar la correcta aplicación de los principios de Scrum. Además debe incentivar y motivar al Equipo, creando un clima de trabajo colaborativo, fomentar la auto-gestión del equipo e impedir la intervención de terceros en la gestión del equipo.
- **Scrum Team:** Equipo de desarrolladores multidisciplinario, integrado por programadores, diseñadores, arquitectos, testers y demás, que en forma auto-organizada, será los encargados de desarrollar el producto.
- **Product Owner:** Es quien representa al cliente, usuarios del software y todas aquellas partes interesadas en el producto. Es el encargado de definir las prioridades.

El Product owner siempre se quedara igual, siendo este el cliente.

5 Planes de administración del proceso

5.1 Plan inicial

5.1.1 Plan del personal

Necesitamos 3 personas, los integrantes actuales de G3, para desarrollar el sistema.

Todos poseen capacidades técnicas para realizarlo. La duración del proyecto será de unos 4 meses.

5.1.2 Plan de adquisición de recursos

Los recursos a adquirir son:

Recurso	Modo de adquisición.	Cantidad	Tiempo	Precio Unitario	Precio Total
Curso intensivo de PHP	Compra	2	20 hrs	1000	2000
Curso intensivo de MySQL	Compra	3	10 hrs	333.3	1000
Curso intensivo de HTML	Compra	3	10 hrs	333.3	1000
Servicio de Hosting	Alquiler	1	1 Año	600	600
Registrar Dominio	Alquiler	1	1 Año	170	170
Presupuesto Total: \$4770					



5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Entrenamiento	Carga horaria	Fecha	Personal que lo realiza
Curso intensivo de PHP	20 hs.	Semana del 9 de mayo	Lucas Costa Leonardo Armendáriz
Curso intensivo de MySQL	10 hs.	Semana del 16 de mayo	Eugenio Parini Lucas Costa Leonardo Armendáriz
Curso intensivo de HTML	10 hs.	Semana del 23 de mayo	Eugenio Parini Lucas Costa Leonardo Armendáriz

5.2 Plan de trabajo

5.2.1 Principales actividades del proyecto

- Realizar la elicitación de requerimientos
- Realizar las historias de usuarios basado en lo elicitado hasta el momento.
- Realizar un documento SRS para completar la etapa de e licitación de requerimientos.
- Realizar el documento de Plan de Gestión de proyecto.
- Realizar el documento de Gestión de Riesgo.
- Diseño y modelado de Base de Datos
- Diseño de Interfaz
- Desarrollo de gestión de sesiones
- Desarrollo de manejo de Couch
- Desarrollo de gestión de usuarios
- Desarrollo de sistema de reservas
- Desarrollo del sistema de puntuación
- Desarrollo del sistema de preguntas para Couchs
- Desarrollo de herramientas de Administrador
- Desarrollo del sistema de perfiles de usuarios
- Desarrollo del sistema de pagos
- Debug del sistema
- Testing del sistema
- Realizar demostraciones periódicas de lo que se está trabajando al cliente.

5.2.2 Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
Realizar la elicitación de requerimientos	3	12	36
Realizar las historias de usuarios basado en lo elicitado hasta el momento.	3	5	15
Realizar un documento SRS para completar la etapa de e licitación de requerimientos.	3	8	24
Realizar el documento de Plan de	3	6	18



Gestión de proyecto.			
Realizar el documento de Gestión de Riesgo.	3	6	18
Diseño y modelado de Base de Datos	3	3	9
Diseño de Interfaz	3	5	15
Desarrollo de gestión de sesiones	1	2	2
Desarrollo de manejo de Couch	2	10	20
Desarrollo de gestión de usuarios	1	8	8
Desarrollo de sistema de reservas	3	12	36
Desarrollo del sistema de puntuación	1	6	6
Desarrollo del sistema de preguntas para Couchs	1	4	4
Desarrollo de herramientas de Administrador	2	12	24
Desarrollo del sistema de perfiles de usuarios	3	4	12
Desarrollo del sistema de pagos	2	5	10
Debug del sistema	3	3	9
Testing del sistema	3	3	9
Realizar demostraciones periódicas de lo que se está trabajando al cliente.	3	0.5	1.5
Total		114.5	276.5

5.2.3 Asignación de presupuesto

\$ 100/hr programador junior PHP.

Los recursos nombrados en la sección 5.1.2 costarán:

- Curso de PHP: \$2000
- Curso de MySQL: \$1000
- Curso de HTML: \$1000
- Servicio de hosting: \$600 por año.
- Servicio de dominio: \$170 por año.

Presupuesto total del proyecto será la suma total de horas estipulada en el punto anterior por la paga promedio de un programador junior de PHP más el costo de los recursos.

Presupuesto total: \$32420.

Aclaración: Por año se deberá abonar \$770 para el mantenimiento de hosting y dominio.

5.3 Plan de control

5.3.1 Plan de control de requerimientos

N/A

5.3.2 Plan de control de calendario

N/A

5.3.3 Plan de control de presupuesto

N/A

5.3.4 Plan de control de calidad

N/A



5.3.5 Plan de informe

N/A

5.3.6 Plan de recolección de métricas

N/A

5.4 Plan de administración de riesgos

Quedará pendiente para una entrega posterior

5.5 Plan de liberación de proyecto

N/A

6 Planes de procesos técnicos

6.1 Modelo de proceso

Se utilizará el modelo SCRUM, un método ágil para el desarrollo de software que se basa en los siguientes puntos.

- Adoptar una estrategia de desarrollo incremental, en lugar de la planificación y ejecución completa del producto.
- Basar la calidad del resultado más en el conocimiento tácito de las personas en equipos auto organizados, que en la calidad de los procesos empleados.
- Solapamiento de las diferentes fases del desarrollo, en lugar de realizar una tras otra en un ciclo secuencial o en cascada.
- Los desarrolladores están en permanente contacto con el cliente y este aporta continuamente al desarrollo.

6.2 Métodos, herramientas y técnicas

Se utilizará el lenguaje de programación PHP, con base de datos MySQL.

6.3 Plan de infraestructura

Se utilizarán 3 máquinas con acceso a internet, usando el servicio GitHub como repositorio online del código del sistema.

6.4 Plan de aceptación del producto

Para que mínimamente funcione el sistema, este necesitará al menos tener implementado un sistema de registro y que permita a los usuarios registrados publicar hospedajes que puedan ser reservados por viajeros. Se necesitaría mínimo un listado donde puedan verse los hospedajes publicados para que puedan ser reservados.

7 Plan de procesos de apoyo

7.1 Plan de administración de configuración

N/A



7.2 Plan de pruebas

N/A

7.3 Plan de documentación

Los documentos realizados en este proyecto son:

- Entrevista 1
- Entrevista 2
- Entrevista 3
- Entrevista 4
- Cuestionario 1
- SRS
- Modelo de Datos
- Pila de Producto
- PGP
- Plan de gestión Riesgos
- Diseño de Interfaz
- Manual de usuario.

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

8.1 Plan de backup:

Todos los días a las 00 hs. se realizará una copia de seguridad automáticamente.