|  |
| --- |
|  |

Plan de Gestión de Proyecto (PGP)

Proyecto: Aplicación Comidas

Identificación: 004

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Software solutions 18 09/2024 |  |

Plan de Gestión de Proyecto (PGP)

**1) Introducción**

1. Propósito y alcance   
     
   - El propósito de este documento es dejar escrito un paso a paso de cómo se va implementar los distintos pasos de la documentación, desarrollo y mantenimiento del sistema de software a desarrollar solicitado por el cliente
2. Definiciones, acrónimos y abreviaturas a considerar  
     
   Se debe explicar brevemente cualquier término utilizado en esta sección del documento que pueda no ser comprendido por la audiencia a la que está dirigido.

* **Diagrama UML:** Es un gráfico que describe como esta compuesto a grandes rasgos porciones de código
* **Diagrama de base de datos:** Es un gráfico que muestra de forma esquematica como esta organizada la información que va salvaguardar la aplicación y que permite su correcto funcionamiento
* **Hosting:** Es un servicio de computo el cual se puede contratar para poder utilizarlo. En nuestro caso se utilizaria para ejecutar la aplicación y poder acceder a la misma a través de internet

1. Referencias  
     
   Se debe mencionar toda aquella documentación que está relacionada y/o es necesaria para completar esta sección del documento, indicando: nombre de la documentación, fecha de creación y autor.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre del documento | Fecha de creación | Autor/es |
| Entrevista\_01 | 19-09-2024 | Reyes, Graziani, Butocvich |
| Entreivsta\_02 | 26-09-2024 | Reyes, Graziani, Butocvich |

**2) Planes generales**

1. Entregables del proyecto  
     
   - Se le va a entregar código desarrollado que cumpla con lo que el cliente solicito

* Cualquier documentación que se considere necesaria y que el cliente merezca saber cómo: documento de planificación de tiempos, presupuesto, características y funcionalidades de la aplicación, etc.

1. Calendario y resumen del presupuesto  
     
   Se debe indicar el tiempo proyectado para entregar el producto final y el valor del presupuesto final (calculado en el punto 3c). En caso de que el cliente haya indicado alguna restricción con respecto a alguno de estos dos tópicos, debe aclararse en este apartado.
2. Plan del personal  
     
   Se debe identificar cantidad y tipo de personal requerido, como así también la duración para la cual son necesarios.

* **Este proyecto va contar con 3 desarrolladores de principio a fin, los mismo participaran de todas las etapas del desarrollo**
  + **Relevamiento de requerimientos**
  + **Definición de los mismos**
  + **Definición del presupuesto en cuanto a un plan de trabajo**
  + **Definición del tiempo que se estima que puede tomar el desarrollo del software**
* Los integrantes son:
  1. Manuel Reyes (Desarrollador)
  2. Martin Graziani (Desarrollador)
  3. Butcovich Sebastián (Desarrolador)

**3) Presupuesto**

1. Principales actividades del proyecto  
     
   Se deben especificar todas las actividades a realizar para el proyecto. Esto incluye desde la elicitación de requerimientos hasta el mantenimiento (si lo hubiese). Para lograr una mejor estimación, la etapa referida al desarrollo podría representarse por las épicas identificadas en la Entrega 1.
   1. Las actividades a realizar en el proyecto son las siguientes:

**1. Análisis de requerimientos**: Es la etapa donde los desarrolladores nos reunimos con el cliente, para poder definir que aplicación espera tener como producto y que espera poder realizar con ella

* + 1. Este paso se realizo a través de dos entrevistas con el cliente y un formulario. Todo esto quedo documentado en los documentos **Entrevista\_01 y Entrevista\_02,** ya mostrado al cliente al momento de definición de este documento

**2. Diseño del sistema**: Los desarrolladores empiezan a definir en documentos escritos y de diagramas ( diagrama UML y diagrama de base de  datos )  donde se deja en evidencia los componentes de software que componen el sistema y como se va a guardar la información

**3. Diseñó del programa**:  Se define los objetivos, se recopilan los requisitos del usuario y se crea un plan de proyecto.

**4. Codificación:** En esta etapa se empieza a construir el producto en archivos de código

**5. Pruebas unitarias y de integración:** Es una etapa donde se somete parte del sistema a pruebas. Esta etapa se lleva a cabo con el fin de verificar que los módulos desarrollados sea consistente y funcionen correctamente

**6. Prueba del sistema:** En esta etapa se juntan los módulos que hallan pasado la prueba unitarias y se prueba todo el sistema en conjunto para verificar su correcto funcionamiento

**7. Prueba de aceptación:** En esta etapa se muestra el producto funcionando para ver si cumple con lo que el cliente deseaba

1. Asignación de esfuerzo  
     
   Por cada una de las actividades definidas en el punto 3a se debe indicar: cantidad de personas destinadas a esa actividad, esfuerzo en horas unitario y esfuerzo en horas total (cantidad de personas \* esfuerzo unitario).   
     
   Al sumar los esfuerzos en horas totales, nos va a determinar la cantidad de horas destinadas al proyecto completo.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tarea | Participantes | Horas unitarias de esfuerzo | Esfuerzo total = ( cantidad de personas \* esfuerzo unitario) |
| Lecitación de requerimientos | 3 | 3 | 9 |
| Diseño del sistema | 3 | 5 | 15 |
| Diseño del programa | 3 | 2 | 6 |
| Códificación | 3 | 10 | 30 |
| Sesión de usuarios | 3 | 2 | 6 |
| Reseña | 3 | 3 | 9 |
| Información de restaurante | 3 | 5 | 15 |
| Pruebas unitarias y de integración | 3 | 2 | 6 |
| Pruebas del sistema | 3 | 3 | 9 |
| Prueba de aceptación | 3 | 2 | 6 |
|  | Cantidad de horas destinadas al proyecto | 37 horas unitarias | 112 horas totales |

* **Esfuerzo total: (cantidad de persona \* esfuerzo unitario)**

1. Presupuesto final  
     
   El valor del presupuesto total se obtiene calculando:   
   **(cantidad de horas del proyecto \* precio por hora) + recursos adicionales**Cantidad de horas del proyecto: Obtenidas en el punto 3b  
   Precio por hora: Lo determina la empresa (es decir, ustedes)  
   Recursos adicionales: Se agrega si existe algún recurso adicional, el cual es necesario considerar en el presupuesto. En caso de que si, detallar el nombre y precio del recurso. Ejemplos: dominio, hosting, etc.
   * Se estima que el proyecto va llevar 112 horas
   * El precio por hora lo estimamos 36 dólares o 1200\*36 (args)
   * El precio del hosting puede estar entre 5 dólares mensuales a 12 dólares
   * Presupuesto total estimado: 112 \* 36 + 5\* (mes de funcionamiento de la aplicación)

**4) Riesgos**

Se deben mencionar y armar la tabla de administración de riesgos, ordenarla y trazar una línea de corte con al menos 8 riesgos. Para cada uno de los riesgos por encima de la línea de corte se debe: indicar quién es el responsable de su tratamiento (integrante del equipo), probabilidad de que ocurra, impacto, mitigación (tareas a realizar para evitar que el riesgo ocurra) y plan de contingencia (tareas a realizar después de que el riesgo ocurrió).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Riesgos | Categorías | Probabilidad | Impacto |
| Cambio en los requisitos | Proyecto | 30% | 3 |
| Fallas en la estimación del presupuesto | Proyecto | 40% | 3 |
| Personal sin experiencia | Proyecto | 70% | 1 |
| Usuarios insuficientes | Negocio | 40% | 1 |
| Futuras competencias | Negocio | 40% | 1 |
| Cambio en la fecha de entrega | Proyecto | 20% | 4 |
| Restaurantes no interesados en la aplicación | Negocio | 20% | 2 |
| Tecnología limitada para el proyecto | Producto | 40% | 3 |
| Problemas con el servidor | Producto | 10% | 1 |
| No probar suficientemente el producto final | Producto | 10% | 2 |

**5) Competencia**

Se deben identificar los competidores tanto directos como indirectos, describir para cada uno por qué son competidores de nuestro producto y armar el mapa perceptual de posicionamiento (definiendo el eje X y el eje Y).

El tenedor

Morfy (Competidor directo)

Opentable

Yelp (Directo)

FourSquare (Directo)

Maps

TripAdvisor

Instagram