|  |
| --- |
|  |

**Plan de Gestión de Proyecto**

**Proyecto: CouchInn**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| logodesignKickers.png |  |  |

**Ficha del documento**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Revisión** | **Autor** | **Verificado** |
|  |  |  |  |

Documento validado por las partes en fecha:

|  |  |
| --- | --- |
| Por el cliente | Por la empresa suministradora |
|  |  |
| Aclaración | Aclaración |

1. **Introducción**
   1. **Resumen del Proyecto**
      1. **Propósito, alcance y objetivos.**

El proposito del sistema es la administracion de las relaciones entre un huesped, el cual desea viajar a la argentina de cualquier parte del mundo y una persona que posee una vivienda para hospedar a dicha persona o grupos de personas.

Este sistema sera utilizado por cualquier tipo de publico con el requisito de registrarse para poder utilizar el sistema.

Los objetivos de este proyecto son mejorar el sistema actual, para brindar mayor seguridad, agilidad y sencillez a los usuarios.

* + - 1. **Propósito**
* por medio del documento se buscan las principales características del sistema usado por los clientes a la fecha , y la aclaración de los requerimientos a futuro para el sistema a desarrollar.

* se dirige este documento a las personas involucradas directa e indirectamente en el desarrollo del sistema.
  + - 1. **Alcance**
* el sistema que se desea desarrollar es identificado con el nombre “CouchInn”.
* este documento se dirige específicamente a los administradores del sistema actual.
  + 1. **Supuestos y restricciones**

Las restricciones del sistema correrá en cualquier sistema operativo que tenga un navegador web.

se respetará el logo y template del sistema antiguo del cliente.

se contratara un servidor y un dominio web con un contrato por un tiempo determinado. Para poder alojar el sistema y que pueda ser accedido via internet.

La primera demostración del software tendrá lugar entre el 03/06 y el 04/06 del 2016

La segunda demostración del software tendrá lugar entre el 24/06 y el 25/06 del 2016.

La tercera demostración de software tendrá lugar entre el 15/07 y el 16/07 del 2016

* + 1. **Entregables del proyecto**

La Entrega del S.R.S y Entrevistas es el 06 de abril del 2016.

* + 1. **Calendario y resumen del presupuesto**

En el tiempo de desarrollo empleado, se calcula un dia laboral de 4 horas, la utilizacion de 3 dias para el analisis de requerimientos, 3 dias para el diseño de la implementacion del sistema y 29 dias para su desarrollo,testeo, y puesta en marcha. Usando el valor de 100 pesos por hora trabajada y sumando un valor de 20 % de gasto administrativo (alquiler de oficina, viaticos de comida y/o movilidad, servicios de internet y hosting vpn, material para actualizacion de conocimiento en tecnologias y parte de dinero para la caja de riezgos que se utiliza en casos de emergencia) incluyendo los contrados de dominio web y server por un año.

Se calcula teniendo en cuenta estos factores un total presupuestado: 59.625 pesos argentinos.

1. **Documentos referenciados**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Referencia** | **Titulo** | **Fecha** | **Autor** |
| 001 | Entrevista 1 | 17/03/2016 | DesignKickers |
| 002 | Entrevista 2 | 31/03/2016 | DesignKickers |
| 003 | Especificación de requisitos de software(S.R.S) | 04/04/2016 | DesignKickers |
| 005 | Pila de Producto |  | DesignKickers |
| 000 | IEEE Recommended  Practice for Software Re-  quirements Specifications | 22/12/1998 | IEEE(Instituto de Ingeniería Eléctrica y Electrónica) |
| 004 | Diseño de datos | 20/04/2016 | DesignKickers |
| 006 | Plan de Gestion de Proyecto | 05/052016 | DesignKickers |
| 000 | IEEE -Standard for Software Project Management Plans | 22/12/1998 | IEEE(Instituto de Ingeniería Eléctrica y Electrónica) |

1. **Definiciones y acrónimos**

**Hardware**: Conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático.

**Software**:Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.  
**desarrollo**:Se refiere al equipamiento lógico de una computadora digital y comprende los conjuntos de componentes para hacer lo posible la realización de las tareas

especificas.

**sistema**: es un sistema que permite almacenar y procesar información; es el conjunto de partes interrelacionadas:hardware, software y personal informático.  
**servidor:** Computadora conectada a una red informática que contiene datos, programas, etc., que dan servicio a otras computadoras a través de esta red.

**servidor externo:**es un subsistema de otra organización , la cual es ajeno al desarrollo del sistema actual.

**automatizacion:** La automatización es un sistema donde se trasfieren tareas de producción, realizadas habitualmente por operadores humanos a un conjunto de elementos tecnológicos.

**requerimientos**: necesidad que tiene un cliente o un usuario del sistema que se va a realizar.

**requisito**: una necesidad que debe poseer el sistema.

**lenguaje de programación**:Un lenguaje de programación es un lenguaje formal diseñado para expresar procesos que pueden ser llevados a cabo por máquinas como las computadoras

**Internet**:Red informática de nivel mundial que utiliza la línea telefónica u otras medios para transmitir información globalmente.

**Base de datos**:Una base de datos o banco de datos es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso

**Cliente**:Persona que utiliza los servicios de un profesional o de una empresa, especialmente la que lo hace regularmente.

**Interfaz**:es un programa informático que actúa de interfaz de usuario, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz

**scrum**: es un proceso en el que se aplican de manera regular [un conjunto de buenas prácticas](http://proyectosagiles.org/fundamentos-de-scrum) para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener [el mejor resultado posible](http://proyectosagiles.org/beneficios-de-scrum) de un proyecto. Estas prácticas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un [estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos](http://proyectosagiles.org/historia-de-scrum).

**desarrollador**:El desarrollador de software es una persona programador que se dedica a uno o más aspectos del proceso de desarrollo de software.

**servidor web**:un programa informático quecrea conecciones bidireccionales entre las partes de un sistema .

**Web:** Conjunto de información que se encuentra en una dirección determinada de Internet.

**Consultas:** es una forma de buscar y recopilar información de una o más tablas para conseguir información detallada de una base de datos

**Conectividad:**Cualidad de un elemento que establece conexión con otro.

**Sistema Operativo**:Conjunto de órdenes y programas que controlan los procesos básicos de una computadora y permiten el funcionamiento de otros programas.

**HTML**: es una colección de estándares para el diseño y desarrollo de páginas web

Esta colección representa la manera en que se presenta la información en el

navegador de Internet y la manera de interactuar con ella.

**JavaScript**: es un lenguaje de programación para páginas web que permite crear

aplicaciones para navegadores, modificar propiedades del CSS y del HTML y crear

interfaces más dinámicas e interactivas.

**CSS:** son las siglas de Hojas de Estilo en Cascada. Es un lenguaje que describe cómo

se va a mostrar un documento en pantalla.

**MySQL:** lenguaje de consulta estructurado, un lenguaje utilizado en bases de datos

para consultar, actualizar y manejar bases de datos relacionales.

Scrum: es una metodología iterativa e incremental de desarrollo de software cuyo

objetivo es elevar al máximo la productividad de un equipo.

**Stakeholder**: se utiliza para referirse a cualquier persona o grupo que se verá afectado por el sistema, directa o indirectamente

1. **Organización del proyecto**
   1. **Interfaces externas**

Durante el proceso de interaccion con el cliente el equipo de desarrollo entero se hizo presente durante las reuniones con el cliente, por este motivo todo el grupo estaba al tanto de cada uno de los requerimientos solicitados.

* 1. **Estructura interna**

La organización cuenta con una estructura sencilla, donde se encuentra un Project Leader y 3 desarrolladores a su cargo. El project leader realiza una reunion semanal para ver los avances del proyecto y coordinar acciones a seguir, mientras que los desarrolladores se encargan de todas las fases que posee el producto(analisis, diseño e implementacion), tomando deciciones concensuadas entre ellos y llegando a un mismo objetivo.

* 1. **Roles y responsabilidades**

El Product Owner: Son las clientas quien conocen y marcan las prioridades del producto a desarrolar.

Scrum Master: Su trabajo primario es eliminar los obstáculos que impiden que

el equipo alcance el objetivo del proyecto. No es el líder, sino que actúa como una

protección entre el equipo y hace que las reglas se cumplan.

Scrum Team: Tienen la responsabilidades de implementar los requerimientos

funcionales.

Angelica Portaceluti y Marcela Fontanini(Product Owner)

Ana Laura Vicenzi (Project Leader)

Beltran Leal Juan Sebastian(Scrum Team)

Francesconi Maximiliano (Scrum Master )

Gardella Julian Fabricio(Scrum Team)

1. **Planes de administración del proceso**
   1. **Plan inicial**
      1. **Plan del personal**

En el proyecto contaremos con un personal compuesto de cuatro personas de caracter multi-diciplinario. Tres de ellos encargandose del analisis de requerimientos, el diseño del producto, el desarrollo del producto y el testeo para su entrega final. El cuarto será el Project leader realizando tareas administrativas y de coordinacion del proyecto.

En el equipo contamos con la presencia de Ana Laura Vicenzi(Lic. en sistemas, especialista en administracion y liderazgo de proyectos), Julian Fabricio Gardella (estudiante en lic. en sistema, especialista en base de datos), Maximiliano Leonelo Francesconi (estudiante en lic. en sistema, especialista en programacion web), y Juan Sebastian Beltran (estudiante de lic. en sistema y especialista en ingenieria de software y testeo full stack(front-end y back-end). Usando los documentos del proyecto se valida el uso de un curso online gratuito, orientado a tecnologias web(HTML, CSS, Javascript, PHP, MySQL) para actualizar conceptos y establecer una base general de conocimiento entre los desarrolladores del proyecto. Los desarrolladores Beltran y Gardella impartiran una clase de creacion de D.E.R (diagrama entidad relacion) y pasaje a tablas, al desarrollador Francesconi. Previamente al proceso de analisis se realizara un curso de metodologia SCRUM y sobre las herramientas a usar a cargo de la project leader del proyecto.

El personal sera necesario durante toda la duracion del proyecto.

* + 1. **Plan de adquisición de recursos**

La empresa del software desarrolladora identificada con el nombre de *DesignKickers* posee todos los recursos para poder desarrollar el sistema solicitado y llegar al objetivo pactado entre ambas partes.   
La empresa DesignKickers se compromete a prestar el servicio de servidor web para el alojamiento del sistema solicitado.

* + 1. **Plan de entrenamiento del personal del Proyecto**

Se llevaran a cabo Capacitaciones en los lenguajes de programacion tales como: HTML, CSS, Javascript, PHP, MySQL, para el desarrollo total del proyecto e implementacion web de este. Este curso se realizara mediante una plataforma online donde estara todo el material, permitiendo su realizacion en cualquier momento. Brindado por una comunidad colaborativa es totalmente gratuito. El total de las actividades del curso se realizaran en el cabo de 8 horas de actividades. Despues de finalizado podemos decir que todos los desarrolladores del grupo tendran una base general de conocimiento actualizada del cual partir.

Tambien se solicitara un curso intensivo de las herramientas: pivotal Tracker, Web UNLP y GITHUB. Para la organizacion del equipo y la reparticion de tareas, el cual estara a cargo el project leader. Este curso se hara en las oficinas de la empresa y se hara en el plazo de 3 horas de clases durante un dia. Siendo necesario previamente al analisis del proyecto.

Por ultimo necesitaremos la capacitacion y enfoque en la metodologia agil denominada SCRUM, para poder hacer un proyecto optimo e incremental como la metodologia lo solicita. El cual impartira el project leader del proyecto. Realizandose en las oficinas de la empresa y con la duracion de 3 horas de clases durante un dia.

Las clases impartidas por miembros del equipo se consideran gastos amortizados por la empresa y no el proyecto asignado.

* 1. **Plan de trabajo** 
     1. **Principales actividades del proyecto**

- Elicitación de requerimientos basada en las entrevistas realizadas con las clientas .

- Planificación de los documentos a entregar a las clientas.

- Análisis y diseño de la base de datos.

- Diseño De la interfaz del usuario.

- Implementación de CouchInn.

- Testeo de Implementacion (CouchInn)

- Implementación de Altas/Bajas/Modificación de la base de datos.

- Testeo de Implementacion(Altas/Bajas/Modificación de la base de datos.)

- Implementación de listados.

- Testeo de Implementacion(Listados)

- Implementación consultas.

- Testeo de la Implementacion (Consultas)

- Manual de usuario de la documentarion requerida para los administradores .

* + 1. **Asignación de esfuerzo**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Actividad** | **Cantidad** | **Esfuerzo (hs)**  **Unitario** | **Esfuerzo (hs)**  **Subtotal** |
| Elicitación de requerimientos | Tres | 13 | 39 |
| Planificación | Tres | 9 | 27 |
| Análisis y diseño Base Datos | Tres | 8 | 24 |
| Diseño De IU | Tres | 6 | 18 |
| Implementación de CouchInn. | Tres | 12 | 36 |
| Testeo de Implementacion (CouchInn) | Tres | 4 | 12 |
| Implementación de Altas/Bajas/Modificación de la base de datos. | Tres | 10 | 30 |
| Testeo de Implementacion(Altas/Bajas/Modificación de la base de datos.) | Tres | 5 | 15 |
| Implementación de listados. | Tres | 24 | 72 |
| Testeo de Implementacion(Listados) | Tres | 5 | 15 |
| Implementación consultas. | Tres | 20 | 60 |
| Testeo de la Implementacion (Consultas) | Tres | 5 | 15 |
| Manual de usuario de la documentarion requerida para los administradores. | Tres | 21 | 63 |

* + 1. **Asignación de presupuesto**

Horas esfuerzo total = 477 hs.

Precio por hora: $100.

Presupuesto Total (horas esfuerzo \* hora) = $47.700

gastos administrativos 20%(alquiler de oficina, viaticos de viaje o alimenticios, actualizaciones de conocimiento o hardware, pago de servicios, seguro para caso de emergencias )=$ 59.625

* 1. **Plan de control**
     1. **Plan de control de requerimientos**

*N/A*

* + 1. **Plan de control de calendario**

*N/A*

* + 1. **Plan de control de presupuesto**

*N/A*

* + 1. **Plan de control de calidad**

*N/A*

* + 1. **Plan de informe**

*N/A*

* + 1. **Plan de recolección de métricas**

*N/A*

* 1. **Plan de administración de riesgos**

Se realizará en una posterior entrega.

* 1. **Plan de liberación de proyecto**

una vez realizado el ultimo sprint y la entrega del sistema , la empresa desarrolladora se compromete a prestar un servicio de capacitacion en 1 mes para las administradoras del sistema y 2 meses adicionales de mantenimiento gratuito. Luego de esto se prestaran 12 meses de un servicio pago ( a eleccion del cliente) con un costo de $\_\_\_\_\_\_\_ por mes.

1. **Planes de procesos técnicos**
   1. **Modelo de proceso**

Modelo de Proceso SCRUM

Scrum es un proceso en el que se aplican de manera regular [un conjunto de buenas prácticas](https://proyectosagiles.org/fundamentos-de-scrum) para trabajar colaborativamente, en equipo, y obtener [el mejor resultado posible](https://proyectosagiles.org/beneficios-de-scrum) de un proyecto. Estas prácticas se apoyan unas a otras y su selección tiene origen en un [estudio de la manera de trabajar de equipos altamente productivos](https://proyectosagiles.org/historia-de-scrum).

En Scrum se realizan entregas parciales y regulares del producto final, priorizadas por el beneficio que aportan al receptor del proyecto. Por ello, Scrum está especialmente indicado para proyectos en entornos complejos, donde se necesita obtener resultados pronto, donde los requisitos son cambiantes o poco definidos, donde la innovación, la competitividad, la flexibilidad y la productividad son fundamentales.Cada iteración tiene que proporcionar un resultado completo, un incremento de producto final que sea susceptible de ser entregado con el mínimo esfuerzo al cliente cuando lo solicite.

El proceso parte de la [lista de objetivos/requisitos priorizada](https://proyectosagiles.org/lista-requisitos-priorizada-product-backlog) del producto, que actúa como plan del proyecto. En esta lista el [cliente](https://proyectosagiles.org/cliente-product-owner) prioriza los objetivos balanceando el valor que le aportan respecto a su costey quedan repartidos en iteraciones y entregas.

Cada día el [equipo](https://proyectosagiles.org/equipo-team) realiza una [reunión de sincronización](https://proyectosagiles.org/reunion-diaria-de-sincronizacion-scrum-daily-meeting), donde cada miembro inspecciona el trabajo de los otros para poder hacer las adaptaciones necesarias, comunica cuales son los impedimentos con que se encuentra, actualiza el estado de la [lista de tareas de la iteración (Sprint Backlog)](https://proyectosagiles.org/lista-tareas-iteracion-sprint-backlog) y los [gráficos de trabajo pendiente (Burndown charts)](https://proyectosagiles.org/graficos-trabajo-pendiente-burndown-charts) mientras el [Facilitador (Scrum Master)](https://proyectosagiles.org/facilitador-scrum-master) se encarga de que el equipo pueda cumplir con su compromiso y de que no se merme su productividad, este colabora a :Eliminar los obstáculos que el equipo no puede resolver por sí mismo y protege al equipo de interrupciones externas que puedan afectar su compromiso o su productividad.

Luego se realiza una Reunión informal donde el [equipo](https://proyectosagiles.org/equipo-team) presenta al [cliente](https://proyectosagiles.org/cliente-product-owner) los requisitos completados en la [iteración](https://proyectosagiles.org/desarrollo-iterativo-incremental), en forma de incremento de producto preparado para ser entregado con el mínimo esfuerzo, haciendo un recorrido por ellos lo más real y cercano posible al objetivo que se pretende cubrir (Sprint Review).En función de los resultados mostrados y de los cambios que haya habido en el contexto del proyecto, el cliente realiza las [adaptaciones](https://proyectosagiles.org/control-predictivo-control-empirico) necesarias de manera objetiva, ya desde la primera iteración, [replanificando el proyecto](https://proyectosagiles.org/replanificacion-proyecto).

* 1. **Métodos, herramientas y técnicas**

Para el desarrollo del proyecto utilizamos como metodología de desarrollo ágil Scrum y el lenguaje

Lenguaje de Programacion:se utilizara el lenguaje PHP para la implementacion

del sistema , acompañado de los lenguajes HTML , CSS y JavaScript los cuales van a ser usados para la interaccion entre el usuario y el sistema que se desea desarrollar, acompañando esto implementaremos la base de datos en el motor de base de datos con MySQL. También se usara el pivotal Tracker para el seguimiento de los requerimientos realizados y pendientes.

A su vez estaremos usando la herramienta llamada Github para el desarrollo en conjunto del sistema con la metodologia incremental e iterativa scrum, el programa Xampp para alojar localmente el sitio en el momento del desarrollo para su posterior publicacion en el servidor contratado. Para finalizar usaremos la plataforma WebUnlp para la comunicacion con el cliente.

* 1. **Plan de infraestructura**

La infrastructura de la organizacion DesignKickers esta formada de la siguiente manera: tres integrantes , cada uno de los integrantes cuenta con su computadora para el desarrollo del sistema que se requiere a su vez cada una de las computadoras de los integrantes cuenta con las herramientas necesarias y nombradas en los puntos anteriores.La modalidad de trabajo será home ofice(cada miembro trabaja independientemente de un lugar fisico), teniendo una comunicacion via web.

* 1. **Plan de aceptación del producto**

Basandonos en los requerimientos obtenidos por el cliente(podemos decir que a grandes razgos son la automatizacion de los procedimientos del sistema y la generacion de reportes), hemos establecido la realizacion de tres fases para la demostracion del producto. En las cuales se pondran objetivos de los requerimientos a cumplir en cada instancia del proceso, realizando testeos para verificarlos con el cliente, y corregir errores en caso de ser necesario.

Al culminar todas las etapas con sus respectivas correcciones, se puede decir que el sistema fue correctamente verificado, asi dando por terminado el sistema.

1. **Plan de procesos de apoyo**
   1. **Plan de administración de configuración**

N/A

* 1. **Plan de pruebas**

N/A

* 1. **Plan de documentación**

Documentos que componen el proyecto :

1. **Entrevistas:** Es unaTécnica de exploración que permite la recolección de la información de los clientes, a través de la interacción personal.

1. **Especificación de requerimientos de software (SRS (Standard 830)):** Documento que sigue una reglamentación estándar para reflejar toda la información referente a la fase de elicitación de requerimientos.

1. **Diagrama Entidad-Relación:** Diseño de la base de datos del sistema.

1. **Pila de Producto:** Son las historias de usuario que describen las funcionalidades del sistema.

1. **Plan de Gestión del Proyecto (PGP):** Documento que sigue una reglamentación estándar para reflejar toda la información referente a la fase de planificación del proyecto.

1. **Riesgos:** Documento que detalla eventos no deseados que tienen consecuencias negativas dentro del proyecto y que pueden tener un costo extra no solamente economico, sino en tiempo.

1. **Diseño de Interfaz:** Documento en el que se realiza el análisis y diseño de lo que desea la cliente para el benificio de los usuarios y la interacción con el sistema.

* 1. **Plan de aseguramiento de calidad**

N/A

* 1. **Plan de revisiones y auditorías**

N/A

* 1. **Plan de resolución de problemas**

N/A

* 1. **Plan de administración de terceros**

N/A

* 1. **Plan de mejoras en el proceso**

N/A

1. **Planes adicionales**

El producto será entregado en un servidor web, con sus respectivas herramientas instaladas, y configuradas para el correcto acceso desde un navegador web. Para evitar posibles errores y problemas en la instalacion, o evitar una mala configuracion que genere problemas de estabilidad. La configuracion será parte del plan de seguridad vigente en el sistema, evitando asi la intruccion no permitida en el mismo.

Al finalizar la entrega del producto al cliente, la empresa dara 8 meses de mantenimiento para corregir errores reportados por los usuarios. Y un plan de backup que consiste en el resguardo mensual del sistema y de la informacion de la base de datos. Asi pudiendo reestablecer datos requeridos en un caso de inconsistencia. Una vez finalizado el tiempo de mantenimiento se podra contratar un plan de mantenimiento. En caso de no ser deseado la empresa no se hace responsable por el dano generado por terceros hacia el sistema realizado.