

---


## Plan de Gestión de Proyecto

**Proyecto: CookBook Web**  
Revisión 2.0





Mayo del 2014

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
06/05/2014	2	GuTedUr Software	

Documento validado por las partes en fecha: 06/05/2014

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Cookbook	GuTedUr Software

# 1 Introducción

## 1.1 Resumen del Proyecto

### 1.1.1 Propósito, alcance y objetivos

El propósito de este documento es detallar las funciones de la administración de la venta de libros, al igual que las interfaces, funcionalidad, características y condiciones en las cuales funcionará.

Se desarrollará un sistema para la administración de los libros de cocina, sus ventas y administración de clientes. Será denominado como "CookBookWeb". Con el objetivo de ampliar el mercado, y facilitar el manejo administrativo de la empresa.

Este documento va dirigido a los desarrolladores, y será consensuado y aprobado por los dueños de CookBook.

### 1.1.2 Supuestos y restricciones

El sistema será una página web, implicando costos adicionales de servicio de host y costo de registro de dominio.

El diseño de la página respetará los colores del logo de la empresa.

Se utilizarán HTML, PHP, CSS, JavaScript, Ajax y SQL como lenguajes de programación.

El sistema requerirá de un servidor de datos.

Al ser el sistema una página web, los desarrolladores se deslindan de los problemas del servicio de host y de registro de dominio. Se les dará asistencia para la adquisición de dichos servicios y dominio, en caso de requerirla.

### 1.1.3 Entregables del proyecto

Sprint 1 es el 7 de Junio de 2014

Sprint 2 es el 28 de Junio de 2014

Sprint 3 es el 19 de Julio de 2014

### 1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

El tiempo de desarrollo será de aproximadamente 5 meses, inicia el 17/3/2014 y finaliza el 4/8/2014.

El costo total del producto será de \$27760. Queda pendiente, a detallarse el presupuesto completo, en secciones posteriores del presente documento.

## 2 Documentos referenciados

Referencia	Título	Fecha	Autor
1.2	Entrevistas v1	20/03/2014	GuTedUr
1.0	Logo Empresa	27/03/2014	CookBook
1.0	Planillas Excel	27/03/2014	CookBook
1.2	Entrevistas v2	27/03/2014	GuTedUr
1.0	Cuestionario v1	03/04/2014	GuTedUr
1.0	IEEE 830 SRS	1998	IEEE
2.0	Std (830) –CookBook 2014	09/04/2014	GuTedUr

## 3 Definiciones y acrónimos

**ABM:** Alta, baja y modificación de registros de una base de datos.

**SRS:** Especificación de requerimientos de software.

**CookBookWeb:** Sistema de administración de CookBook.

**Scrum:** Metodología de desarrollo ágil de software.

**Sprint:** Periodo de tiempo en que se lleva a cabo el desarrollo en sí.

**PGP:** Plan de gestión de proyectos.

**Dueño de producto:** Rol de la metodología Scrum, que representa al cliente

**ScrumMaster:** Rol de la metodología Scrum, que mantiene el desarrollo dentro de las reglas de la metodología.

**Equipo de desarrollo:** Rol de la metodología Scrum, encargada del desarrollo del producto.

## 4 Organización del proyecto

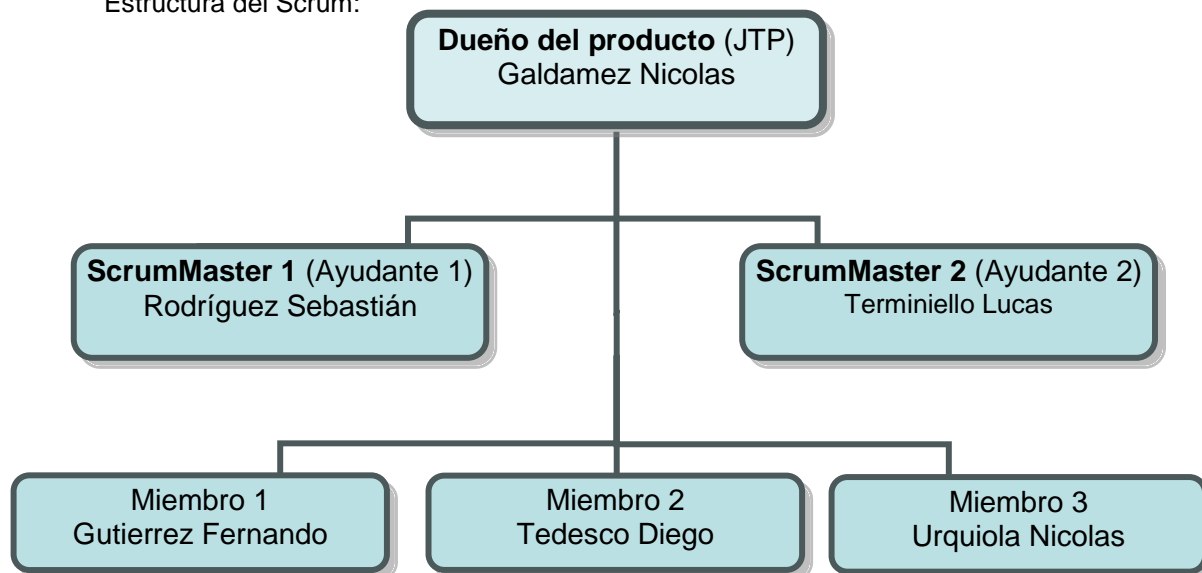
### 4.1 Interfaces externas

Al usarse *Scrum* como metodología de desarrollo, el cliente es miembro del proyecto y toma parte activa como tal; sumado a la empresa de desarrollo. El equipo de desarrollo está compuesto por los siguientes miembros:

- Gutierrez, Fernando
- Tedesco, Diego
- Urquiola, Nicolás

## 4.2 Estructura interna

Estructura del Scrum:



## 4.3 Roles y responsabilidades

**Dueño del producto:** Representa al cliente, quien tiene como tarea escribir las historias de usuario, establecer sus prioridades y ubicarlas en la pila de producto.

**ScrumMaster:** Es el facilitador, quien se asegura de que el equipo de desarrollo complete el sprint diario y evita interferencias entre equipos y obstáculos. También se encarga de que el proceso siga las reglas de la metodología.

**Equipo de desarrollo:** Las personas encargadas del desarrollo y entrega del producto, quienes deben tener habilidades diferentes.

# 5 Planes de administración del proceso

## 5.1 Plan inicial

### 5.1.1 Plan del personal

Se requiere un total de 6 participantes en el proyecto, de los cuales 3 son necesarios para el equipo de desarrollo al menos por 2 horas diarias, otros 2 lo son para la tarea de ScrumMaster y 1 como dueño del producto.

### 5.1.2 Plan de adquisición de recursos

Los recursos serán solicitados a las administradoras del consorcio, ya sea el pago del alquiler del servidor tanto como para los cursos de capacitación necesarios, para agilizar el trabajo.

Recurso	Cantidad	Tiempo	Precio	Precio total
Alquiler de servidor.	1	Anual	100 U\$D	100 U\$D
Curso de capacitación en html, php, javascript y Ajax.	2	48 hs.	2500\$	5000\$

### 5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

Para realizar el proyecto es necesario entrenar al equipo de desarrollo con un curso de capacitación en html, php, javascript y Ajax. La duración del mismo es de 48 hs. y con un costo de 2500\$ por persona. El mismo servirá para agilizar las tareas de programación que se llevaran a cabo durante la etapa de desarrollo.

## 5.2 Plan de trabajo

### 5.2.1 Principales actividades del proyecto

El proyecto tendrá las siguientes tareas:

1. Elicitación de requerimientos
2. Planificación (PGP)
3. Diseño. Separación de los módulos a implementar: administración de usuarios, libros, ventas; visualización del catálogo, etcétera,
4. Desarrollo. Implementación de los módulos.
5. Verificación y validación de las implementaciones.
6. Entrega del producto. Ayudas de uso.
7. Mantenimiento. Como se especificó en el SRS [7].

### 5.2.2 Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
1	3	9	27
2	3	6	18
3	3	6	18
4	3	24	72
5	3	9	27
6	3	4	12
7	1	9	9
Esfuerzo (hs). Total			183

### 5.2.3 Asignación de presupuesto

Estimación del costo por hora \$120 \* 183 hs. de esfuerzo totales + \$5000 de capacitación + \$800 de servidor = \$27760.

## 5.3 Plan de control

### 5.3.1 Plan de control de requerimientos

No aplicable.

### 5.3.2 Plan de control de calendario

No aplicable.

### 5.3.3 Plan de control de presupuesto

No aplicable.

#### **5.3.4 Plan de control de calidad**

No aplicable.

#### **5.3.5 Plan de informe**

No aplicable.

#### **5.3.6 Plan de recolección de métricas**

No aplicable.

### **5.4 Plan de administración de riesgos**

Presente en la entrega de un documento posterior.

### **5.5 Plan de liberación de proyecto**

No aplicable.

## **6 Planes de procesos técnicos**

### **6.1 Modelo de proceso**

Modelo para el desarrollo (Scrum) se usa por su agilidad y porque permite un sistema de desarrollo iterativo incremental por etapas. A medida que avanza, va incrementando la creación del sistema.

### **6.2 Métodos, herramientas y técnicas**

Se usará la metodología de desarrollo Scrum, los lenguajes de programación PHP y JavaScript, el de marcado HTML, el descriptor CSS, el de consulta SQL, la tecnología AJAX, una base de datos MySQL server con motor InnoDB, un servidor Apache y las herramientas de desarrollo GitHub y PivotalTracker.

### **6.3 Plan de infraestructura**

El sistema correrá en un servidor externo cuyos servicios deben ser alquilados; el registro de dominio requiere de un arancel anual.

### **6.4 Plan de aceptación del producto**

La aceptación del producto aumentará a medida que van avanzando los sprints y se van aprobando las demos. El cliente irá aprobando a medida que avanza el proyecto, por cada etapa. La metodología Scrum garantiza al final de la misma la aceptación del 100% del producto.

## **7 Plan de procesos de apoyo**

### **7.1 Plan de administración de configuración**

No aplicable.

### **7.2 Plan de pruebas**

No aplicable.

### 7.3 Plan de documentación

Entrevistas, Cuestionarios, SRS 830, Planificación, DER, Pila de Producto, Pila de Sprint, Diseño de Interfaz, Riesgos, Manual de Usuario

### 7.4 Plan de aseguramiento de calidad

No aplicable.

### 7.5 Plan de revisiones y auditorías

No aplicable.

### 7.6 Plan de resolución de problemas

No aplicable.

### 7.7 Plan de administración de terceros

No aplicable.

### 7.8 Plan de mejoras en el proceso

No aplicable.

## 8 Planes adicionales

#### ***Plan de carga de datos:***

Una vez aprobado el producto se dará inicio a la carga automática de la base de datos, teniendo como referencia a los datos de las planillas de libros, clientes, etc.

#### ***Plan de mantenimiento:***

El mantenimiento será llevado a cabo por los desarrolladores de la empresa como parte del contrato por un período de 6 meses, una vez transcurrido dicho período, los dueños deberán optar por renovar el contrato con la empresa o buscar soporte por fuera de ésta.

Las tareas de mantenimiento se basarán en mejorar el desempeño del sistema (como los distintos tiempos de respuesta) a partir de la información recolectada en reportes, de forma semanal durante los 2 primeros meses y mensual durante los 4 restantes.

#### ***Plan de copias de respaldo:***

Se realizarán automáticamente copias de respaldo de la base de datos con periodicidad semanal para proveer un mínimo servicio de recuperación de información para posibles casos no esperados de pérdida de datos.