

---

---


## Plan de Gestión de Proyecto

**Proyecto:** Diseño y administración de subastas  
Revisión 2.00



Mayo del 2015

## Ficha del documento

| Fecha      | Revisión | Autor  | Verificado   |
|------------|----------|--|--|
| 08/05/2015 | 1.00     | Bonomo Maria Florencia<br>Caballero Tatiana Paola<br>Rodriguez Marcelo |  |

Documento validado por las partes en fecha: 08/05/2015

| Por el cliente                                   | Por la empresa suministradora  |
|--|--|
| Bestnid  | BCR Developments   |
| Aclaración: Julieta Calabrese y Emanuel Nucilli. | Aclaración: Bonomo Florencia, Caballero Tatiana y Rodriguez Marcelo. |

# 1 Introducción

## 1.1 Resumen del Proyecto

### 1.1.1 Propósito, alcance y objetivos.

El propósito del producto de software, es poder gestionar en la página la realización de una o varias subastas de productos en simultaneo, por los diferentes usuarios registrados en el sistema, con el método Bestnid. Cumpliendo con los requisitos solicitados y acordados con los dueños de la página.

### 1.1.2 Supuestos y restricciones

La fecha de entrega del proyecto de software está fijada para el 13/07/2015 con un costo total de \$40.700.

### 1.1.3 Entregables del proyecto

Demo 1, sábado 6 de junio.  
Demo 2, sábado 27 de junio.  
Demo 3, sábado 3 de julio.

### 1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

El tiempo en el cual será desarrollado el sistema es 120 (ciento veinte) días.

El presupuesto final del sistema es de \$40.700 (pesos cuarenta mil setecientos).

# 2 Documentos referenciados

| Referencia | Título          | Fecha      | Autor              |
|------------|-----------------|------------|--------------------|
| 01         | Entrevista 1    | 20/03/2015 | BCR<br>Devolpments |
| 02         | Entrevista 2    | 27/03/2015 | BCR<br>Devolpments |
| 03         | SRS             | 10/04/2015 | BCR<br>Devolpments |
| 04         | Diseño de datos | 24/04/2015 | BCR<br>Devolpments |
| 05         | Estándar 1058   | 08/05/2015 | BCR<br>Devolpments |

### 3 Definiciones y acrónimos

Interfaz: Conexión física y funcional entre dos aparatos o sistemas independientes

Scrum: se denomina a los marcos de desarrollo ágiles, se basa en una estrategia de desarrollo incremental.

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

SRS: especificación de las funciones que realiza un determinado producto de software, programa o conjunto de programas en un determinado entorno

Servidor Web: es una tecnología que utiliza un conjunto de protocolos y estándares que sirven para intercambiar datos entre aplicaciones.□

Tester: Programador encargado de probar el software con datos reales.

Master Scrum: es el encargado de asegurar que el proceso de scrum se utiliza debidamente.

ProductOwner: se asegura de que el equipo Scrum trabaje de forma adecuada desde la perspectiva del negocio.

StakeHolders: Personas que interactúan con el sistema.

PHP: es un lenguaje de programación, diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico.

GitHub: es una plataforma de desarrollo para alojar proyectos utilizando el Sistema de control de versiones Git.

Pivotal Tracker: es una herramienta de gestión de proyectos ágiles dirigida a equipos de desarrollo de software.

ABM: alta, baja y modificación.

### 4 Organización del proyecto

#### 4.1 Interfaces externas

BCR Developments utiliza la metodología Scrum para llevar a cabo el proyecto. Esto implica que todos los miembros del equipo se comunican con los dueños de Bestnid de La Plata, para la obtención de requerimientos, los cuales servirán para el correcto desarrollo del proyecto.

#### 4.2 Estructura interna

La estructura interna de la organización es democrática descentralizada (DD), ya que no hay un jefe permanente y las decisiones a tomar son por consenso.

#### 4.3 Roles y responsabilidades

Los miembros de la organización son:

- Bonomo María Florencia. Desarrolladora.
- Caballero Tatiana Paola. Desarrolladora.
- Rodríguez Marcelo Carlos. Scrum Master.

Cada miembro posee una responsabilidad de acuerdo a los roles establecidos por la metodología Scrum.

El Scrum Master es la persona que lidera el equipo guiándolo para que cumpla las reglas y procesos de la metodología. Gestiona la reducción de impedimentos del proyecto y trabaja con el Product Owner.

El Product Owner es el representante de los accionistas y clientes que usan el software. Se focaliza en la parte de negocio y es el responsable de trasladar la visión del proyecto al equipo formalizando las prestaciones en historias y priorizándolas de forma regular.

Los desarrolladores del equipo tienen la responsabilidad de entregar el producto ya que tienen las habilidades necesarias para realizar el trabajo de análisis, diseño, desarrollo, prueba y documentación.

El cargo del Scrum Master va ir cambiando a lo largo del desarrollo del proyecto.

Cada función va a tener asignado un responsable para llevarla a cabo.

## 5 Planes de administración del proceso

### 5.1 Plan inicial

#### 5.1.1 Plan del personal

El personal requerido para el proyecto es:

- 3 programadores juniors de php. (70 días)
- 3 diseñadores. (50 días)
- Arquitecto de datos. (30 días)
- Analista. (120 días)
- Administrador de base de datos. (10 días)
- Tester. (10 días)

#### 5.1.2 Plan de adquisición de recursos

Se utilizarán recursos externos a la organización.

- Curso de php web (\$1500 por persona)
- Servidor web (Compra \$14000)
- 3 computadoras (Pertenecentes a los desarrolladores)

#### 5.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

El personal del proyecto necesita una capacitación intensiva en PHP. Dos de los desarrolladores harán un curso pago vía web, en el cual obtendrán un certificado como programador php.

A su vez un miembro de la organización realizará un curso de costos y legales para la correcta financiación y legalización del proyecto.

### 5.2 Plan de trabajo

#### 5.2.1 Principales actividades del proyecto

Las actividades que se realizaron durante el proyecto son:

- Licitación de requerimientos.

- Documentación.
- Configuración del Github.
- Configuración del Pivotal Traker.
- Realización de las historias de usuarios.
- ABM de productos.
- ABM de usuarios.
- Diseño de la página web.
- Modelado de la base de datos y creación.

### 5.2.2 Asignación de esfuerzo

| Actividad                                | Cantidad | Esfuerzo (hs) Unitario | Esfuerzo (hs) Subtotal |
|--|----------|------------------------|------------------------|
| Licitación de requerimientos             | 3        | 4                      | 12                     |
| Documentación                            | 3        | 5                      | 15                     |
| Configuración del Github                 | 3        | 2                      | 6                      |
| Configuración del Pivotal Traker         | 3        | 2                      | 6                      |
| Realización de las historias de usuario  | 3        | 3                      | 12                     |
| ABM de productos                         | 3        | 40                     | 120                    |
| ABM de usuarios                          | 3        | 30                     | 90                     |
| Diseño de la página web                  | 3        | 30                     | 90                     |
| Modelado de la base de datos y creación. | 3        | 8                      | 24                     |
| Horas totales                            |          |                        | 375                    |

### 5.2.3 Asignación de presupuesto

El costo por hora del programador junior en php tiene un costo base de \$60 (pesos sesenta) por hora. El total de horas de trabajo para la realización del proyecto son 375 horas. Teniendo en cuenta los cursos realizados por los miembros del proyecto con un costo de \$3000 (pesos tres mil) por los dos cursos de programación en php y \$1200 (pesos mil doscientos) por el curso de costos y legales.

El servidor web tuvo un costo final de \$14.000 (catorce mil pesos).

El presupuesto final es de \$40.700 (cuarenta mil setecientos pesos).

## 5.3 Plan de control

### 5.3.1 Plan de control de requerimientos

No Aplica

### 5.3.2 Plan de control de calendario

No Aplica

### 5.3.3 Plan de control de presupuesto

No Aplica

### 5.3.4 Plan de control de calidad

No Aplica

### 5.3.5 Plan de informe

No Aplica

### 5.3.6 Plan de recolección de métricas

No Aplica

## 5.4 Plan de administración de riesgos

El plan de administración de riesgo será entregado posteriormente.

## 5.5 Plan de liberación de proyecto

No Aplica

# 6 Planes de procesos técnicos

## 6.1 Modelo de proceso

La metodología con la cual se desarrolla el proyecto es la “Metodología Scrum”.

Scrum es un modelo de referencia que define un conjunto de prácticas y roles, y que puede tomarse como punto de partida para definir el proceso de desarrollo que se ejecutará durante un proyecto. Las principales características son: gestión regular de las expectativas del cliente, resultados anticipados, flexibilidad y adaptación, retorno de inversión, mitigación de riesgos, productividad y calidad, alineamiento entre cliente y equipo, por último equipo motivado.

Los roles principales en Scrum son el ScrumMaster, que procura facilitar la aplicación de scrum y gestionar cambios, el ProductOwner, que representa a los stakeholders (interesados externos o internos), y el Team que ejecuta el desarrollo y demás elementos relacionados con él.

## 6.2 Métodos, herramientas y técnicas

Se realizará el proyecto utilizando el paradigma procedural. Implementando a través del lenguaje PHP y HTML. Mientras que la base de datos se manejará con el lenguaje SQL e interfaz de MySQL

## 6.3 Plan de infraestructura

- Computadoras: se utilizarán para el desarrollo de la página web utilizando programas especializados tales como xampp y Sublime.
- Pivotal Tracker: será utilizado para la gestión de la pila de productos y métricas.
- GitHub: será utilizado como repositorio para la pila y la documentación.
- Servidor Web: será utilizado para almacenar los archivos de la página web y emitirlos por Internet para poder ser visitado por los usuarios.

## 6.4 Plan de aceptación del producto

- Registro de usuario.
- Inicio de sesión del usuario.
- Subasta de producto.
- Oferta de producto.

# 7 Plan de procesos de apoyo

## 7.1 Plan de administración de configuración

No Aplica

## 7.2 Plan de pruebas

No Aplica

## 7.3 Plan de documentación

- Entrevista 1.
- Entrevista 2.
- Especificación de requisitos de software (SRS).
- Pila de Productos.
- Diseño de Datos (DER).
- Plan de Gestión de Proyecto (PGP).
- Riesgos.
- Interfaz.

## 7.4 Plan de aseguramiento de calidad

No Aplica

## 7.5 Plan de revisiones y auditorías

No Aplica

## 7.6 Plan de resolución de problemas

No Aplica





---

**7.7 Plan de administración de terceros**

No Aplica

**7.8 Plan de mejoras en el proceso**

No Aplica

**8 Planes adicionales**