

Plan de Gestión de Proyecto

Proyecto: homeSWITCHhome
Revisión 1.0






Abril

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
15/04/19	1,0	Martinez, Manuel Ramirez, Agustin Sandler, Tomás	

Documento validado por las partes en fecha: 15/04/2019

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Aclaración: Osvaldo Mantecovich	Aclaración:  Lizard Squad



1 Introducción

1.1 Resumen del Proyecto

1.1.1 Propósito del documento

El presente documento define el plan de proyecto que define cómo se ejecuta, supervisa y controla la implementación de la aplicación WEB “Home Switch Home”, que permitirá realizar alquileres semanales de residencias en distintas partes del país, utilizada por usuarios registrados de la aplicación. El sistema está orientado a todo público en general.

El propósito general es reducir los altos costos de alquiler en el país, logrando así también el incremento del turismo.

Cabe destacar que el objetivo del mismo posee fines de lucro.

1.1.2 Supuestos y restricciones

Fecha de entrega: Al utilizar la metodología de trabajo ágil (Scrum), el sistema no se entrega completo en una única fecha final, sino que se desarrolla un trabajo progresivo e incremental en lo que se establecen distintas fechas, y en cada una se entrega el sistema al cliente con una nueva funcionalidad para que este la valide.

El presupuesto se detallará en un apartado específico.

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

El sistema debe estar terminado y operando para principios de agosto.

1.1.3 Entregables del proyecto

Elemento a Entregar	Fecha De Entrega
Entrevista + SRS + Épicas	1 de Abril
Pila de producto + PGP + DER	22 de Abril
Demo 1	20 de Mayo
Demo 2	17 de Junio (A Confirmar)
Demo 3	15 de Julio



1.1.4 Calendario y resumen del presupuesto

El tiempo de desarrollo será de aproximadamente 4 meses, inicia el 11/05/2017 y finaliza el 1/08/2017.

El costo total de producto será \$250.000. Queda pendiente, a detallarse el presupuesto completo, en secciones posteriores del presente documento.

2 Documentos referenciados

Referencia	Título	Fecha	Autor
007	Entrevista 1 v1	15/03/2019	Lizard Squad
008	Entrevista 2	22/03/2019	Lizard Squad
001	Documento SRS v1	01/05/2019	Lizard Squad
007	Entrevista 1 v1.1	23/03/2019	Lizard Squad
001	Documento SRS v1.1	09/05/2019	Lizard Squad

3 Organización del proyecto

3.1 Estructura interna

Utilizaremos la metodología Scrum en la cual participarán: El propietario del producto o Product Owner (encargado de establecer la dirección del producto), el Scrum Master (encargado de que el trabajo se lleve a cabo de acuerdo con las practicas, valores y reglas de Scrum), y un equipo de 3 personas (responsables de transformar la pila de producto de la iteracion en un incremento de la funcionalidad del software).

3.2 Interfaces externas

Se llevan a cabo reuniones de seguimiento entre el dueño de la empresa, Mantecovich, Osvaldo, y el equipo de desarrollo: Martinez, Manuel. Ramirez, Agustin. Sandler, Tomás.
Las entregas se realizan a través del repositorio del proyecto en GitHub.

Trabajaremos con la metodología ágil de Scrum, la cual intentará mantener al cliente cerca del proyecto a través de entrevistas y entregas incrementales de software para llevar un desarrollo acorde a sus requerimientos.



4 Planes de administración del proceso

4.1 Plan inicial

4.1.1 Plan del personal

Lizard Squad está compuesto de un equipo de trabajo de tres personas, las cuales se encargaran del desarrollo del proyecto. Dichos miembros tendrán que participar durante estos cuatro meses. Dentro de este equipo se necesitan personas para el control de riesgos, para el desarrollo y documentadores.

4.1.2 Plan de adquisición de recursos

La empresa desarrolladora cuenta con algunas herramientas que utilizará para llevar a cabo el proyecto tales como herramientas de software, kits mouse-teclado y notebooks e infraestructura de red. Además se contratará un hosting. Para contratar los servicios de servidor y dominio, se solicitara un adelanto del presupuesto. El dominio se pagará un monto anualmente, con el valor del momento. Se establecerá una cuota mensual por el uso del servidor, dependiendo de la carga demandada.

4.1.3 Plan de entrenamiento del personal del Proyecto

El personal se encuentra capacitado en Pivotal Tracker, Slack, GitHub, Python y Django.

Los días lunes, se entrenará al personal para que tenga conocimientos de las nuevas funcionalidades del producto. Los días viernes se organizan workshops colaborativos, donde cada integrante del equipo enseñara a otro miembro sobre el uso de alguna tecnología.

4.2 Plan de trabajo

4.2.1 Principales actividades del proyecto

o **Elicitación de requerimientos:** Adquirir conocimientos relevantes, necesarios para producir un modelo de los requerimientos del dominio del problema.

o **Planificación:** Proporcionar un modelo de trabajo que nos permita estimar de forma razonable los recursos, costos y esfuerzos necesarios para llevar a cabo el proyecto.

o **Diseño:** Define a partir de la especificación de requisitos obtenidos en la Elicitación de requerimientos cómo se cumplirán estos requisitos, y la



estructura que tendrá el sistema de software. Es una fase separada de la programación o codificación.

o **Desarrollo:** Comprende las tareas de programación. Es la etapa más amplia del proyecto. Para esta etapa se dividirán las diferentes tareas de implementación en diferentes módulos que engloban ciertos aspectos comunes. De esta forma se separará por ejemplo la implementación del módulo de Administración de Residencias del modulo Administración de Usuarios.

o **Verificación y validación de las implementaciones.**

o **Entrega del producto.**

o **Mantenimiento:** Proceso de control, mejora y optimización del software ya desarrollado e instalado, incluye depuración de errores y defectos que puedan haberse filtrado de la fase de pruebas de control. Es la última fase que se aplica al ciclo de vida del desarrollo de software. El mantenimiento viene después de que el software está en funcionamiento.

4.2.2 Asignación de esfuerzo

Actividad	Cantidad	Esfuerzo (hs) Unitario	Esfuerzo (hs) Subtotal
Elicitacion De Requerimientos	3 Personas	3	9
Planificación	3 Personas	4	12
Diseño	3 Personas	6	18
Desarrollo	3 Personas	50	150
Verificación y Validación	3 Personas	10	30
Entrega del Producto	3 Personas	-	-
Mantenimiento	3 Personas	Prom. 6	18
Esfuerzo (hs). Total			237

4.2.3 Asignación de presupuesto

La estimación del costo por hora para el desarrollo del sistema es de \$250. Siendo el esfuerzo total (expresado en horas) 237 eso genera un subtotal de \$59.250.

Adicionalmente se deben considerar los \$3700 del alquiler del servidor anual y un costo de \$9500 para el mantenimiento anual del sistema, sumado a \$1100 que costará el registro anual del dominio.

Esto genera un total de \$73.550



5 Planes de procesos técnicos

5.1 Modelo de proceso

Para el desarrollo de la plataforma se utilizará la metodología ágil SCRUM, con un desarrollo iterativo e incremental con entregas parciales y regulares priorizadas por el beneficio que aportan al cliente.

Se realizarán Sprints de 3 semanas y al finalizar cada iteración se realizará una demo con el cliente para que evalúe como han resultado los requerimientos que proporcione, ver si cumplen sus expectativas y tomar mejores decisiones.

5.2 Métodos, herramientas y técnicas

o Como herramienta de versionado se utilizará Git. Se utilizará el sitio GitHub para que el equipo de desarrollo pueda trabajar en conjunto con mayor facilidad.

o Para la administración de tareas y seguimiento del desarrollo se usará Pivotal Tracker.

o Para la comunicación con el cliente y entre los miembros del equipo se utilizará el sistema de mensajería instantánea Slack.

o Cada personal de desarrollo dispone de una notebook.

o un servidor para la aplicación.

5.3 Plan de infraestructura

El quipo de Lizard Squad cuenta con oficinas equipadas para el desarrollo, además de una sala de reuniones, conferencias y una sala de descanso

6 Plan de procesos de apoyo

6.1 Plan de documentación

o Entrevistas.

o Épicas e Historias de Usuario.

o Especificación de Requerimientos de Software.

o Diagrama De Clases UML.

o Pila de producto.

o Plan de Gestión del Proyecto.



- o Anexo de administración de tratamiento de riesgos.
- o Pila de Sprint.

7 Planes adicionales

- o **Capacitación del cliente:** Se capacitará al cliente durante una semana para el uso del sistema sin cargo adicional
- o **Plan de Backup:** Se guardará la información al finalizar el día y un backup de los cambios más recientes cada media hora, Además de utilizar métodos para guardar las acciones llevadas a cabo desde el último backup hasta el momento del error.
- o **Mantenimiento:** Proporcionaremos durante 6 meses el servicio de mantenimiento sin cargo.
- o **Soporte:** nuestra empresa proporcionará 3 meses de soporte al sistema.