

# PLAN DE TRABAJO BLACK MARKET

**Dueño del Documento:**

**Soft Inc. S.A.C**

<b>Versión</b>	<b>Fecha</b>	<b>Descripción</b>	<b>Elaboradores</b>
1.0	16/04/2021	Plan de Trabajo	Andre Alvarez Cardenas Cristobal Lecca Elias Miguel Zegarra Castillo Alvaro Cerna Ramos

<b>Aprobadores</b>	<b>Rol</b>	<b>Fecha de Aprobación</b>
Andre Alvarez Cardenas Representante legal de Soft Inc. S.A.C	Project Manager	16/04/2021
Guillermo Calderon Ruiz	Cliente	16/04/2021

# Índice

1. Plan de gestión del alcance.....	(pág. 2)
2. Plan de gestión de los requisitos.....	(pág. 2-5)
a. Módulo de usuario.....	(pág. 2)
b. Módulo de administrador.....	(pág. 2)
c. Listado de requisitos.....	(pág. 2-5)
3. Plan de gestión del cronograma.....	(pág.5-7)
4. Plan de gestión de los costos.....	(pág. 7)
5. Plan de gestión de los recursos.....	(pág. 8-9)
a. Tecnologías.....	(pág. 8)
b. Equipo de Desarrollo.....	(pág. 8-9)

## 1. Plan de gestión del alcance

### - Alcance de servicio

- i. Este proyecto consistirá en elaborar un sistema asociado a un portal de descarga pagada de contenidos en formato de imágenes (PNG, JPG, GIF o BMP), sonidos (MP3, MID o WAV) y vídeos (WMV, AVI, MPG o MOV).
- ii. Brindaremos el servicio de desarrollo del sistema del portal, siguiendo los requisitos especificados por el cliente.
- iii. Se brindará también el servicio de mantenimiento siempre y cuando esté dentro de las fechas de soporte que serán especificadas en el contrato.
- iv. No se proporcionará el archivo que contiene el código fuente del proyecto.

## 2. Plan de gestión de los requisitos

Las siguientes secciones proporcionan detalles relevantes sobre la requerimientos del sistema. Donde buscará diferenciar los requerimientos de tipo funcionales y los no funcionales.

### a. Modulo de Usuario

En este módulo se permitirá que el usuario pueda navegar, utilizar y operar las opciones que están disponibles en el sistema.

### b. Modulo de Administrador

En este módulo se permitirá que el usuario de tipo administrador maneja, opere y edite las opciones disponibles en el sistema.

### c. Listado de requisitos

N	Requisito	Tipo	Módulo
1	El sistema en la ventana inicial nos dará las opciones de ingresar o registrarse.	Funcional	Usuario
2	El sistema permitirá registrar la información del nuevo usuario (nombre, contraseña y correo electrónico). Esta información será guardada en la base de datos de firebase.	Funcional	
3	El sistema permitirá iniciar sesión ingresando correo electrónico y la contraseña correspondiente.	Funcional	

4	El sistema mostrará la opción de “acerca de” donde se presentará el siguiente mensaje: “Somos un portal web que comercializa productos digitales a un costo accesible. Nosotros como empresa tenemos autorización de los autores para comercializar sus obras. Puedes encontrar lo que más te hace feliz. Happy downloading :)”.	Funcional	
5	El sistema permitirá que una cuenta califique un producto una única vez entre 1 y 10 (1 siendo malo y 10 siendo excelente). Siempre y cuando la cuenta haya hecho la compra o haya recibido como regalo ese producto.	Funcional	
6	El sistema mostrará el título del regalo y permitirá descargar los regalos que están ubicados en la “lista de regalos”.	Funcional	
7	El sistema permitirá descargar tus compras múltiples veces.	Funcional	
8	El sistema mostrará todos los productos con las opciones de regalar y la opción de comprarlos.	Funcional	
9	El sistema trabaja con categorías(Imágenes, Videos, Música, Promociones). Cada categoría podrá tener subcategorías( y cada subcategoría puede tener subcategorías y así sucesivamente).	Funcional	
10	El sistema permitirá que un usuario le mande un producto a otro usuario en forma de regalo. Donde el emisor ingresa el correo electrónico del receptor. Este usuario debe estar registrado.	Funcional	
11	El sistema mostrará una interfaz para poder explorar todas las categorías y subcategorías existentes.	Funcional	
12	El sistema permitirá que un usuario elimine su cuenta con el botón “Cerrar cuenta”.	Funcional	
13	El sistema tendrá un panel administrativo que mostrará las siguientes opciones: Agregar Contenido, Usuarios, Rankings, Quitar contenido, Promociones, Agregar Categoría.	Funcional	Administrador
14	El sistema permitirá que el administrador pueda añadir contenido teniendo las opciones de “Seleccionar Contenido”(dentro de su ordenador) y “Subir Contenido”	Funcional	

15	El sistema permitirá que el administrador pueda quitar contenido teniendo la opción de buscar contenido por nombre y una vez seleccionado se podrá eliminar	Funcional	
16	El sistema mostrará un listado con el ranking de los usuarios basado en el mayor número de descargas. En esta lista se mostrará el ranking del usuario, su nombre y la cantidad de descargas.	Funcional	
17	El sistema permitirá que el administrador que en la ventana "USUARIOS" aumente el saldo de un usuario que esté registrado.	Funcional	
18	El sistema permitirá al administrador que en la ventana "USUARIOS" se pueda realizar una búsqueda por código de usuario.	Funcional	
19	El sistema permitirá que en la ventana "USUARIOS" el administrador pueda ver el contenido obtenido por el usuario .	Funcional	
20	El sistema permitirá que en la ventana "USUARIOS" el administrador pueda ver el contenido calificado por el usuario.	Funcional	
21	El sistema permitirá que se puedan añadir promociones, para esto el administrador deberá ingresar el nombre del producto en promoción, la fecha de inicio y de fin de la promoción.	Funcional	
22	El sistema pedirá el precio, nombre, autor, descripción, categoría, tipo, extensión y MIME Type de cada producto que se desee subir a la plataforma.	Funcional	

23	El Proyecto será desplegado en Heroku	No Funcional	
24	El sistema podrá ejecutarse desde los navegadores: Internet Explorer 11 en adelante, Microsoft Edge 14 en adelante, Firefox 52 en adelante, Google Chrome 49 en adelante, Safari 10 en adelante.	No Funcional	
25	El sistema será prototipado en Figma	No Funcional	
26	El sistema será desarrollado en React JS, Node JS, MongoDB, GIT, Firebase, Github, StarUML.	No Funcional	
27	El sistema mostrará el saldo en soles disponible en la cuenta. Debajo del nombre del usuario activo.	No Funcional	Usuario

<b>28</b>	El sistema siempre mostrará las opciones: Categorías, Buscar y Acerca de. En la esquina superior derecha.	No Funcional	
<b>29</b>	El sistema no es responsive	No funcional	
<b>30</b>	El sistema mostrará un panel de control de usuario a la izquierda de la pantalla. Este tendrá las opciones: "Cerrar Cuenta", "Mis Regalos", "Historial de Compras", "Salir".	No Funcional	
<b>31</b>	Cada Producto indicarán sus datos (Autor, Descripción, Categoría, Tipo, Extensión, MIME Type)	No Funcional	

### 3. Plan de gestión del cronograma

Fase	Iteración	Objetivos Primarios(U C) (Duración por objetivo)	Fecha (Inicio/Fin) por Iteración
Inicio	<b>I1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Definir roles y actividades (16/03/2021 - 19/03/2021 )</li> <li>- Plantear plan de trabajo del proyecto. (19/03/2021 - 25/03/2021)</li> <li>- Identificar los riesgos asociados al proyecto. (20/03/2021 - 25/03/2021)</li> <li>- Primera Propuesta. (23/03/2021 - 26/03/2021)</li> <li>- <a href="#">Elaboración de mockups.</a> (26/03/2021 - 01/04/2021)</li> </ul>	<b>16/03/2021</b>  <b>01/04/2021</b>

Elaboración	<b>12</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modificar plan de trabajo. (02/04/2021 - 05/04/2021)</li> <li>- Definir requisitos. (03/04/2021 - 10/04/2021)</li> <li>- <a href="#">Elaboración del Contrato SLA.</a> (03/04/2021 - 12/04/2021)___</li> <li>- Análisis de Requisitos. (10/04/2021 - 16/04/2021)</li> <li>- <a href="#">Desarrollar Casos de Uso y sus especificaciones.</a> (11/04/2021 - 16/04/2021)</li> </ul>	02/04/2021  16/04/2021
Elaboración	<b>13</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprobar plan de trabajo (17/04/2021 - 24/04/2021)</li> <li>- Culminar los requisitos (17/04/2021 - 27/04/2021)</li> <li>- Diseñar diagrama de componentes. (27/04/2021 - 07/05/2021)</li> <li>- Desarrollar el Diagrama de Clases. (27/04/2021 - 07/05/2021)</li> </ul>	17/04/2021  07/05/2021
Construcción	<b>14</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollo frontend del módulo Administrativo.</li> <li>- Desarrollo frontend módulo de Usuario.</li> <li>- Desarrollo de la base de datos</li> </ul>	08/05/2021  15/05/2021
Construcción	<b>15</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrollar backend. (16/05/2021 - 23/06/2021)</li> </ul>	16/05/2021  23/06/2021

Testing	16	- Pruebas de todas las funcionalidades. (20/05/2021-08/07/2021)	20/05/2021  08/07/2021
Mantenimiento		- Corrección de bugs eventuales (02/07/2021 - 01/07/2022)	01/07/2021  01/07/2022

#### 4. Plan de gestión de los costos

Actividades o Recursos	Costos
3 desarrolladores de nivel intermedio	S/7500
Diseñador	S/1000
Servidores	\$10 mensuales, sujetos a lo que la empresa necesite para poder atender a la demanda.
SCRUM Master	S/1500

#### 5. Plan de gestión de los recursos

##### a. Tecnologías

Para el desarrollo del proyecto se utilizara las siguientes tecnologías:

- MERN Stack:



- MongoDB
- Express JS
- React JS
- Node JS
- Git
- Github
- Heroku
- StarUML
- Figma
- Firebase

## **b. Equipo de Desarrollo**

Para este proyecto se usará la metodología Scrum. Debido a que somos un grupo pequeño de desarrolladores. A continuación, se especificará el rol de cada miembro del equipo.

### **Product Owner:**

Es el responsable de maximizar el valor del producto desarrollado por el Equipo de Desarrollo (equipo Scrum). De esto se deduce que gran parte del éxito del producto depende de cómo se maximice lo que se desarrolla.

Además trabaja mano a mano con los clientes y el equipo Scrum para maximizar el valor del trabajo entregado.

### **Scrum Master:**

Es la figura que lidera los equipos en la gestión ágil de proyectos. Su misión es que los equipos de trabajo alcancen sus objetivos hasta llegar a la fase de «sprint final», eliminando cualquier dificultad que puedan encontrar en el camino. Responsable de que se sigan las prácticas y valores descritos en el modelo Scrum. Se puede comparar el papel del Scrum Master al de un coach/mentor que acompañará al equipo hacia el éxito del proyecto

### **Diseñador:**

Se encargará de realizar diseño de mockups y de la interfaz del software a desarrollar

### **Desarrolladores:**

Se encargan de desarrollar el producto, auto-organizándose y auto-gestionando para conseguir entregar un incremento de software al final del ciclo de desarrollo.

**Stakeholders:**

Son aquellas personas, organizaciones o empresas cuyo apoyo permite que una organización exista, sin requerir una relación directa entre estos grupos con el desarrollo de los servicios o productos que la organización desarrolla.

Por ejemplo, pueden considerarse como Stakeholders de nuestro producto:

1. Clientes finales
2. Accionistas
3. Proveedores
4. Trabajadores de otros departamentos
5. Medios de comunicación

En nuestro caso tenemos un stakeholder el cual será nuestro cliente final

<b>Product Owner</b>	<b>Miguel Zegarra Castillo</b>
<b>Scrum Master</b>	<b>Cristóbal Eduardo Lecca Elias</b>
<b>Diseñador</b>	<b>Miguel Zegarra Castillo</b>
<b>Desarrolladores</b>	<b>Andre Carlos Alvarez Cardenas Alvaro Franco Cerna Ramos</b>
<b>Stakeholders</b>	<b>Guillermo Calderon Ruiz</b>