

PLAN DE TRABAJO BLACK MARKET

Dueño del Documento:

Soft Inc. S.A.C

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

Aprobadores	Rol	Fecha de Aprobación
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 7-8)
5. Plan de gestión de los recursos.....	(pág. 9-11)
a. Tecnologías.....	(pág. 9)
b. Equipo de Desarrollo.....	(pág. 9-11)

1. Plan de gestión del alcance

Alcance de servicio

- a. 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).
- b. Brindaremos el servicio de desarrollo del sistema del portal, siguiendo los requisitos especificados por el cliente.
- c. Se brindará también el servicio de mantenimiento siempre y cuando esté dentro de las fechas de soporte que serán especificadas en el contrato.
- d. 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	No	Usuario

	disponible en la cuenta. Debajo del nombre del usuario activo.	Funcional	
28	El sistema siempre mostrará las opciones: Categorías, Buscar y Acerca de. En la esquina superior derecha.	No Funcional	
29	El sistema no es responsive	No funcional	
30	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	
31	Cada Producto indicarán sus datos (Autor, Descripción, Categoría, Tipo, Extensión, MIME Type)	No Funcional	

3. Plan de Gestión del Cronograma

a. Metodología SCRUM

- Sprint

Consiste en un meta, donde todo lo que es necesario para que se cumpla con esta meta del producto sería:

- Sprint Planning: Se realizan las siguientes preguntas
 - ¿Por qué este sprint es valioso?
 - ¿Qué se puede hacer en este sprint?
 - ¿Cómo se realizará el trabajo elegido?
- Daily Scrum: Reunión diaria de 15 minutos para el equipo de desarrollo de Scrum
 - Para que todo el equipo esté actualizado en el estado del proyecto.
- Sprint Review: El propósito de Sprint Review es inspeccionar el resultado del Sprint y determinar futuras adaptaciones.
- Sprint Retrospective: El propósito de la Retrospectiva de Sprint es planificar formas de aumentar la calidad y la eficiencia.

b. Cronograma

Fases	Objetivos Primarios(U C) (Duración por objetivo)	Fecha (Inicio/Fin) por Iteración
F1	<ul style="list-style-type: none"> - Definir roles y actividades (16/03/2021 - 30/03/2021) - Desarrollo del plan de trabajo (23/03/2021 - 30/03/2021) - Primera Propuesta. (23/03/2021 - 30/03/2021) - Elaboración de mockups. (23/03/2021 - 30/03/2021) - Análisis y desarrollo de requisitos (23/03/2021 - 30/03/2021) - Desarrollo de casos de uso (23/03/2021 - 30/03/2021) 	16/03/2021 30/03/2021
F2	<ul style="list-style-type: none"> - Primera Propuesta. (31/03/2021 - 14/04/2021) - Desarrollo de casos de uso (31/03/2021 - 14/04/2021) - Elaboración de mockups. (31/03/2021 - 7/04/2021) - Desarrollo del plan de trabajo (07/04/2021 - 14/04/2021) 	31/03/2021 14/04/2021
F3	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del plan de trabajo. (15/04/2021 - 22/04/2021) - Desarrollo de casos de uso. (15/04/2021 - 19/04/2021) - Desarrollo del diagrama de clases. (15/04/2021 - 29/04/2021) - Desarrollo del diagrama de componentes. (22/04/2021 - 29/04/2021) - Desarrollo del frontend. (22/04/2021 - 29/04/2021) - Análisis y desarrollo de requisitos (22/04/2021 - 29/04/2021) 	15/04/2021 29/04/2021
F4	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del frontend. (30/04/2021 - 14/05/2021) - Desarrollo de base de datos. (30/04/2021 - 14/05/2021) 	30/04/2021 14/05/2021

	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del backend. (30/04/2021 - 14/05/2021) - Pruebas de funcionalidad (30/04/2021 - 14/05/2021) - Desarrollo del diagrama de clases (07/05/2021 - 14/05/2021) - Desarrollo del diagrama de clases. (07/05/2021 - 14/05/2021) 	
F5	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del frontend. (15/05/2021 - 22/05/2021) - Desarrollo del backend. (15/05/2021 - 29/05/2021) - Desarrollo de base de datos. (15/05/2021 - 29/05/2021) - Pruebas de funcionalidad (15/05/2021 - 29/05/2021) - Desarrollo del diagrama de componentes. (15/05/2021 - 22/05/2021) - Desarrollo del diagrama de clases. (22/05/2021 - 29/05/2021) 	15/05/2021 29/05/2021
F6	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del frontend. (31/05/2021 - 11/06/2021) - Pruebas de funcionalidad (31/05/2021 - 11/06/2021) - Corrección de bugs (31/05/2021 - 12/06/2021) - Desarrollo del diagrama de clases. (31/05/2021 - 09/06/2021) - Desarrollo del diagrama de componentes. (31/05/2021 - 09/06/2021) - Entrega del producto (16/06/2021) 	31/05/2021 16/06/2021

4. Plan de Gestión de los Costos

a. Product Owner:

El Product Owner es el encargado de velar de que el proyecto cumpla con todos los requisitos y se finalice de manera exitosa. Este profesional estará en el proyecto durante toda su realización. Tiene un costo de US\$3000.00.

b. Scrum Master:

El Scrum Master es el profesional con mayor experiencia en Scrum y es quien supervisa la forma que el equipo estará cumpliendo con la

metodología. Esta persona cobra US\$15.00 la hora, se le está contratando por 1 hora al día durante 4 meses. El costo aproximado será de US\$2250.00

c. Diseñador:

Contrataremos un diseñador especializado en UI e UX design, para que realice el diseño de interfaz y que trabaje todo bajo los estándares más innovadores del mercado. El costo por módulo será US\$450.00 dólares americanos, entonces cómo se desarrollarán dos módulos el gasto será de US\$900.00; Esto es acordado con el diseñador.

d. Desarrollador:

Es un especialista en programación de aplicaciones web, ellos cuentan con las habilidades necesarias para implementar el proyecto. El proyecto constará de una arquitectura front-end hecha en React, conectada a una base de datos Mongo DB. A su vez, para la autenticación y otros servicios, se conectará a un servicio cloud de Firebase. Contrataremos 3 desarrolladores de nivel intermedio, para agilizar el desarrollo de la aplicación y que esta pueda cumplir con los requisitos y los plazos del proyecto, estas personas ganan US\$20.00 la hora. Se les contratará 4 horas al día, 5 días a la semana, por un periodo de 3 meses. Tiene un costo de US\$14400.00.

e. Servidores:

Soft Inc rentará dos servidores en la plataforma de Heroku, el paquete de "Producción". Estos con un costo mínimo de US\$25.00 por mes, este costo variará conforme a los usuarios que usen la aplicación, como el proyecto se realizará en 4 meses tendremos un gasto de US\$100.00

f. Gastos Operativos(Agua, luz, internet, renta, etc):

Toda la modalidad de trabajo, actualmente por la coyuntura, nuestra modalidad de trabajo es remota. Por lo tanto, cada trabajador asume estos gastos.

g. Resumen de Costos:

Item	Precio
Product Owner	US\$ 3000.00
Scrum Master	US\$ 2250.00
Diseñador	US\$ 900.00
Desarrollador	US\$ 14400.00
Servidores	US\$ 100.00
Gastos Operativos	-

Total	US\$ 20650.00
-------	---------------

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 Bash
- 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. Especialista en diseño gráfico de aplicaciones web y móviles.

- 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. Los 3 desarrolladores contratados estarán divididos en 2 grupos. Grupo 1 se encargará de desarrollar el software y el Grupo 2 será el líder de los desarrolladores pero también se encargará de desarrollar el software.

- 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.

c. Lista de Especialistas

Todos los roles del equipo de trabajo serán rotativos. Ya que los profesionales contratados, son personas que tienen capacitaciones en cada uno de estos roles. Sin embargo, si en algún momento, alguna duda se llegase a manifestar en alguno de estos roles, el miembro del equipo que la manifieste podrá consultar con el especialista, que también guiará parte del equipo.

Rol	Miembro	Encargo
Product Owner	Miguel Zegarra Castillo	<ul style="list-style-type: none"> • Asegurar la calidad del producto • Responsable del proyecto • Representante de trabajo
Scrum Master	Cristóbal Eduardo Lecca Elias	<ul style="list-style-type: none"> • Responsable de la metodología SCRUM • Cumplir con los objetivos en su tiempo establecidos.
Diseñador	Miguel Zegarra Castillo	<ul style="list-style-type: none"> • Mockups • Interface Gráfica
Desarrolladores	Andre Carlos Alvarez Cardenas Alvaro Franco Cerna Ramos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo Frontend • Desarrollo Backend • Desarrollo Base de Datos • Testing • Resolver Bugs
Stakeholders	Guillermo Calderon Ruiz	<ul style="list-style-type: none"> • Cliente